

MANIAC

SPECIAL COLLECTOR'S EDITION

Playstation-Enthüllung

Probotector

Konamis Alien-Invasion

Tenka

3D-Action von
Psygnosis

INSIDER-REPORT
Die
Zukunft
des
N64

Test-Finale '96 **89%** Tomb Raider

80% Soviet Strike **85%** Pandemonium

79% Disruptor **86%** Daytona CCE **88%** Wave Race 64

85% Star Gladiator



4 398044 105901



Mehr Infos auf der Psygnosis-Website unter: [HTTP://WWW.PSYGNOSIS.COM](http://WWW.PSYGNOSIS.COM)

"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Licensed by FOCA to Fuji Television. Copyright Psygnosis Limited 1996.

Zeittraining in Hockenheim

Qualifikation in Interlagos

Grand-Prix in Monte Carlo

Alle Teams und alle Fahrer

Alle 17 WM-Strecken
mit allen Details

Boxenstops, wechselnde
Wetterbedingungen und
spektakuläre
Überholmanöver

Stereo, QSound
oder Dolby Surround

Live-Kommentare von
Jochen Mass - wie im
Fernsehen

"Wir haben es hier schlicht und einfach mit
dem besten Formel 1-Spiel zu tun ..."

91%

Video Games

"Formel 1 ist definitiv das beste
Rennspiel in der 32-Bit-Box."

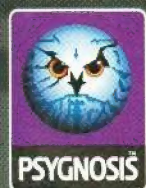
90%

MANIAC

"Formel 1 ist die bis dato überzeugendste
Rennsimulation für Heimkonsolen."

90%

Next Level



FORMEL 1

Das erste offizielle Formel 1-
Rennspiel für die PlayStation

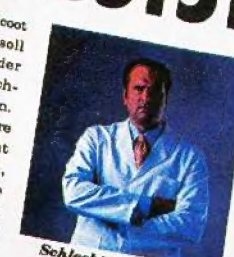




„MASKIERTE IRRE FIELEN ÜBER MEINEN OBSTSTAND HER.“

New York. Eine eigenartige Zerstörungswelle wütet in amerikanischen Obst- und Gemüsemärkten: Mit afrikanischen Masken vermummte Menschen fallen über Obststände her. Sie springen auf den Kisten herum, bis sie zerbersten. Sobald sie dabei Äpfel finden, kicken sie diese in die Luft. Das Phänomen

wird die „Crash Bandicoot Welle“ genannt und soll ihren Ursprung in der Verbreitung des gleichnamigen Videospiele haben. „Heute rauben sie unsere Äpfel, morgen vielleicht unsere Kartoffeln!“, berichtet ein Augenzeuge und Obststandbesitzer. „Ich habe versucht, die herumfliegenden Äpfel zu fangen,



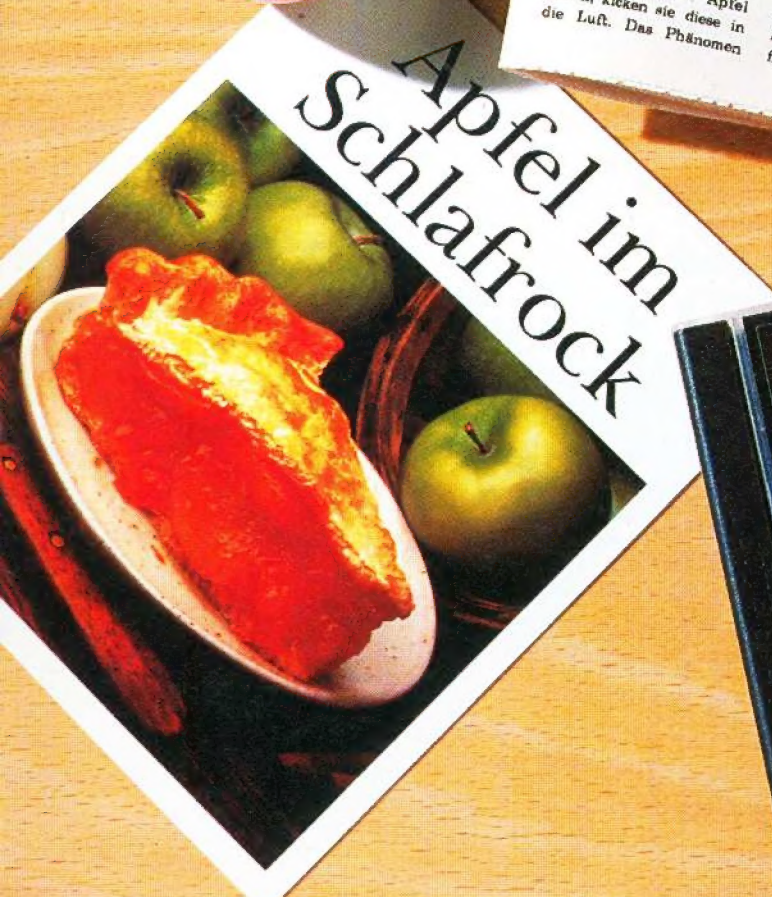
Schlechte Zeiten für Obsthändler.

vergeblich. Wenn ich sie jetzt kommen sehe, esse ich ganz schnell so viele von meinen Äpfeln, wie ich kann. Damit kann ich wenigstens ein paar für mich behalten.“

Sie haben es auch auf Ihre Äpfel abgesehen!

Auch in Deutschland sind bereits mutmaßliche Crash Bandicoot Anhänger

gesichtet worden. Der Verband der Schrebergärtner fordert daher Polizeischutz für die Apfelbäume. Eine gewisse Schutzwirkung soll vom Anbeißen der Äpfel ausgehen. Es ist bisher allerdings kein Ende dieser Welle abzusehen. Das Schicksal des deutschen Apfels bleibt also ungewiß.



Apfel im Schlafrock



IT'S NOT A GAME.





ANGRIFF DER KILLER-SPIELE

Keine Angst, liebe Sittenwächter, ausnahmsweise meinen wir nicht die bluttriefenden Prügel-Dramen amerikanischer Herkunft, sondern die erfreuliche Qualität der Weihnachtstitel: Schon die Zahl der doppelseitigen MANIAC-Tests in dieser Ausgabe läßt darauf schließen, daß es viel zu spielen gibt – und wenig zu meckern. Von Interplay und Crystal Dynamics, über Core Design, Ubi-Soft und Capcom bis zu Psygnosis und Sega beschenken uns die Spieleanbieter wahrhaft ein frohes Fest. Noch nie zuvor durften wir so viele erstklassige 32-Bit-Titel testen wie in diesem Monat. Doch aufgepaßt: Wenn Ihr Euch in den nächsten Wochen nicht zusammenreißt, wird Euer Geldbeutel demnächst so ausgehungert sein wie der Bursche auf dieser Seite.



Angeichts dieser hochkarätigen Spieleflut läßt sich Nintendo nicht lange bitten und schiebt mit "Wave Race 64" einen neuen N64-Titel nach – zumindest in Japan. Wir nahmen Miyamotos aktuelles Meisterwerk zum Anlaß, die Zukunftsaussichten der 64-Bit-Konsole zu ergründen. MANIAC befragte die Entwickler zu ihren N64-Plänen, recherchierte die neuesten Spieleneuigkeiten und überredete Acclams PR-Profi Reza Memari zu einem sonntäglichen Besuch in Mering. Mit

Bodyguards und Stahlkoffer im Schlepptau erreichte das heißersehnte "Turok"-Vorabmodul die Redaktionsräume und wurde von der versammelten Redakteursmeute liebevoll in Empfang genommen. Die neuesten Heldentaten des "Dinosaur Hunter" könnt Ihr in unserem achtseitigen N64-Special ab Seite 44 nachlesen.

Fünf Spielspaß-Prädikate in einer Ausgabe: Mit 89 Prozent erhält **Tomb Raider** die höchste Wertung dieser MANIAC. Lara Croft's Polygon-Abenteuer würdigen wir mit einem doppelseitigen Test und gönnen der schlagkräftig-charmanten Dame unser aktuelles Rundum-Cover. Auch **NHL Hockey 97** ist endlich den EA-Sports-Katakomben entschlüpft und liefert sich mit Virgins "Powerplay Hockey" ein ausgeglichenes Duell um den Eishockey-Thron. Knapp dahinter geht **Daytona CCE** über die Ziellinie und beschert Saturn-Fans ein weiteres Exklusiv-Rennspektakel mit fünf anspruchsvollen Strecken. Mit jeweils 85 Prozent Spielspaß schafften Crystal Dynamics' zauberhaftes Special-FX-Jump'n'Run **Pandemonium** und Capcoms Fantasy-Prügelepos **Star Gladiator** ebenfalls die Prädikat-Hürde. Und das ist nur der Gipfel der Spielspaß-Herrlichkeit: **Disruptor**, **Soviet Strike** und **Streetracer** folgen mit wenigen Punkten Rückstand...



MAN!AC

NEWS



8

Der Playstation-Probotector

Konamis Referenz-Actionspiel der 16-Bit-Ära endlich im 32-Bit-Outfit: MAN!AC hat exklusiv probegespielt!

12 Laser-Feuerwerk: Lifeforce Tenka

Psygnosis' Geheimprojekt auf dem MAN!AC-Prüfstand: Kann der 3D-Shooter sämtliche Konkurrenten aufmischen?

14 Porsche Challenge

Erster Fahrbericht vom neuen Playstation-Rennspiel

16 Bug Too: Segas Friedhof der Kuschkelkäfer

18 Die Hard Arcade: McClane schlägt sich zum Saturn durch

22 Kanonenfutter: Command & Conquer

Das Referenz-Strategiespiel erscheint jetzt für 32-Bit

24 Jobs mit Zukunft: Computer-Grafiker

26 Schnipsel: News und Infos rund ums Videospiel

12

Frohes Fest für Ego-Shooter: Psygnosis' "Tenka" sagt "Disruptor" & Co den Kampf an.

14

Sensationelle Optiken: MAN!AC zeigt erste Grafik-Studien des brandneuen "Porsche"-Rennspiels für die Playstation.

8

Exklusiv in MAN!AC: Konamis "Probotector" mischt Alien-Söldner auf und erobert das Herz aller Action-Fans.

18

Noch härter kann man nicht sterben: Sega setzt ihren aktuellen "Die Hard"-Automaten pixelgenau für den Saturn um.

IMPORT-TESTS



36 After Burner 2



34 BA Nito-shinden



38 Don Pachi



38 Megatudo 2096



32 Shadow Struggle



32 Slam-scape



36 Thunder Force GP



37 Tohshinden URA



40 Wave Race 64

FEATURES

44

Die Zukunft des Nintendo 64

Insider-Report: MAN!AC analysiert die Erfolgsaussichten des Nintendo 64 und befragt deutsche Spiele-Manager

48 Turok: Die neuesten Infos zu Acclairs N64-Premiere

52 Kennzeichen N: Wer entwickelt was für Nintendo 64?

54 Übersicht: Alle N64-Spieleprojekte auf einen Blick

MEDIEN

104

MAN!AC Media

Die neuesten Laserdiscs, Animes & Comics

RUBRIKEN

111

Last Resort

Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospielen

5 Editorial

108 Kleinanzeigen

102 Leserbrief

107 Abo-Anzeige

103 Impressum/Inserenten

114 Vorschau

PRESENTS

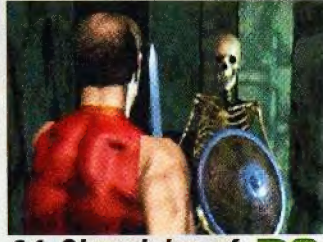
TESTS



86 Baphomets Fluch



91 Cheesy



94 Chronicles of the Sword



80 Daytona CCE



68 Destruction Derby 2



62 Disruptor



74 Firo & Clawd



96 Grid Run



71 Highway 2000



84 International Moto-X



90 Last Dynasty



60 Lomax in Lemmingland



75 Mighty Hits



70 NASCAR Racing



92 NHL 97



82 Inside Soccer



82 NFL Quarter-back Club 97



82 NFL Quarter-back Club 97



88 Pandemonium



93 Penny Racers



95 PGA Tour '97



76 Soviet Strike



58 Star Gladiator



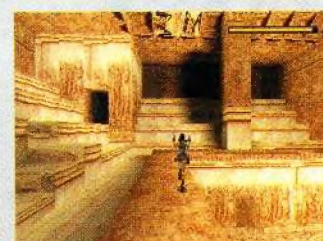
98 Steel Harbinger



78 SF Zero 2



66 Street Racer



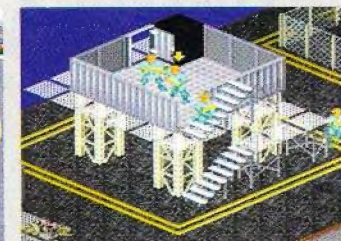
72 Tomb Raider



72 Tomb Raider



64 Virtua Cop 2



100 X-Com: Terror...Deep





ALIEN-INNV

Mit Riesenschritten marschiert der "Probotector"-Söldner auf die 32-Bitter zu: Bis zum endgültigen Einsatz im Frühjahr 97 versorgen wir Euch mit brandheissen Infos direkt aus der Kampfzone: Zurrt den Stahlhelm fest!



Napalm-Attacke: Der Polygon-Tiefflieger setzt Euch eine Handvoll Instant-Lagerfeuer vor die Kampfstiefe!



Der kurzsichtige Alien-Pilot schafft es glücklicherweise nicht, Euch mit seinem Suchstrahl zu erfassen.



Ungeduldig: Söldner Ray verschafft sich mit unhöflichen Manieren Zutritt zur "Nur für Stammgäste"-Monsterparty.



Rheinschiffer: Im Fluß der Zerstörung kurzt Ihr das Hafenbecken ab. Leider habt Ihr keine Angel an Bord.

Seit den Alien-Kriegen auf dem Super Nintendo scheint Ruhe auf dem Planeten Erde eingekehrt.

Die grausamen Mutationen wurden von Elite-Soldaten der "Probotector"-Einheit erfolgreich zurückgeschlagen, nur rauchende Trümmer und verschmortes Alien-Fleisch blieb vom Invasions-Alptraum zurück. Doch die schrecklichen Wesen haben noch nicht genug – Feuer frei zum 32-Bit-Inferno.



In pompösen Explosionen zerfallen die Polygon-Stellungen zu Einzelteilen.

Contra-TV: Mitten im Geschehen

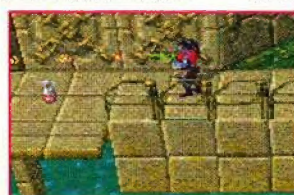
Die Vorgänger des neuesten „Probotector“-Spiels ließen Euch entweder von der Seite oder von oben Zeuge des



Eine Floßfahrt, die ist garstig: Ein Wasser-Wurm belästigt Euch mit seiner Brut!

Dauerfeuer-Gefechts werden. Der bisher spektakulärste Teil, „Super Contra – The Alien Wars“ auf dem Super Nintendo (in

Deutschland als „Super Probotector“ bekannt), wechselte von der seitlichen 2D-Perspektive in die Mode-7-Darstellung, wo Euch riesige Bosse härtesten Widerstand leisteten – jeder Veteran erinnert sich an die verzwickten Gefechte mit den monströsen Fleischbergen und hüpfenden Mech-Spinnen. Jetzt erstrahlt die Kampflinie in schmuckem Polygon-Outfit: Euren Soldaten seht Ihr grundsätzlich von schräg oben. Ob er zum Roboter transformiert wird, ist übrigens noch nicht entschieden (siehe Kasten rechts).



Glück im Kampf: Am Flußufer hat jemand seine Bombe vergessen.

Ruinen-Durchbruch ins Feindesland

Nach Auswahl eines kampferfahrenen Söldners (vier Krieger stehen parat) stieft Ihr in die verlassene Ruinenstadt. Schon bald tauchen wild ballernde Soldaten auf. Ihr zieht den Abzug durch, und mit einer Drehung erwischt Ihr die

Brut. Als Ihr jedoch weiter vorne eine sich ständig versenkende und wieder auftauchende Boden-Geschützstellung erspäht, wechselt Ihr in den "Lock"-Modus: Mit den L/R-Tastern verriegelt Ihr die Feuerrichtung, mit elegantem Seitschritt weicht Ihr den herabprasselnden Granaten aus ohne

Zensur-Morphing

Während der Rest der Welt "Probotector" für eine neue Rasierklinge hält, ist den deutschen Spielern der typische "Contra"-Soldat nur aus Import-Spielen bekannt: Um einer Indizierung vorzubeugen, schusterte Konami jeweils eine Metall-Version ohne Rambo-Helden für den deutschsprachigen Raum.



Aus dem Familienalbum des SNES-Metall-"Probotectors": Gemütlicher Zoo-Besuch.

ASION!



Der überdimensionale Ameisenhügel entpuppt sich als Wurm-Behausung: Nicht-Pfadfinder Ray merkt's zu spät!



Der mobile Grillanzünder mit Panzerung drängt Euch vehement ins ungemütliche Buschwerk.

mit dem Sperrfeuer nachzulassen. Kaum biegt Ihr mit flüssigem Scrolling um die Ecke, nimmt Euch eine Schwadron Flugdroiden, eine versprengte Soldaten-Einheit und ein mächtiger Panzer unter Beschuß. Hier weicht Ihr geschickt den Ramm-Attacken aus und findet bei näherer Untersuchung der



Kartenspiel: Während des Ladens markiert eine rote Linie Euren Weg durchs Monsterland.



Die dicken Spinnen von Landau: Dem übergroßen Arachnoid heizt Ihr mit Distanzschüssen ein.

verfallenen Häuserfassaden erstmals lohnende Extras wie frische Waffen und Energie-Boni. Mit den neugewonnenen Waffen, die Ihr auch durch das Beschießen vorbeisegelnder Adler-Symbole erhalten könnt, vernichtet Ihr weitere Stellungen und nähert Euch zwei schweren



FMV-Impression: Das Chaos regiert die Erde, Feuer ist überall.

ren Gegner-Brocken. Eine grausige Spinnen-Mutation fängt Euch kurz vor dem Endgegner ab: Aus diesem UFO, das über modernste Suchstrahlen-Technologie verfügt, hüpfen Soldaten auf Euch zu, nach hartem Feuergeschehen schmiedet der

Blechhaufen jedoch ab und Ihr nutzt die verbleibenden Metallreste als wacklige Brückenkonstruktion zum nächsten Level. Ein heroischer Kampfschrei erschallt, als Ihr den ersten Abschnitt des interaktiven Alptraums komplettiert habt...

12/96

PC

PC-SPIELE FÜR KENNER

SEIT 6. NOVEMBER AN EUREM KIOSK!

nur 5.90

PC XTREME

12/96 PC-SPIELE FÜR KENNER

NEU

17 SEITEN
3D-Wahnsinn
→ 3D-Karten im Spieltest
→ Erste PC-Bilder von Formel 1 & Wipeout 2097

20 SEITEN
COMMAND & CONQUER 2
Strategievergleich von Conquest Earth bis War Wind

XCELLENT GETESTET
→ Blood & Magic
→ Bundesliga Manager '97
→ Darkening
→ Toonstruck

DAS DEFINITIVE SPIELMAGAZIN VON LENHARDT, GAKSCH & FORSTER



Glücksrad: Der sich drehende gelbe Schurke wurde zur Strafe für seine Schandtaten in eine Grube gesperrt.



In Zukunft lieber Recycling: Aus dümpelnden Abfällen erwächst ein bedrohlich schnappendes Müll-Monster!



Und sowas halten sich manche als Haustier: Eine absonderliche Schildkröten-Spezies beschnuppert Euch neugierig mit ihrem heimeligen Feuer-Atem.

Dschungel-Inferno in stickiger Hitze

Nachdem Ihr Eure letzte Position komplett mit Anzahl der verfügbaren Leben und Continues (fünf stehen Euch für die gesamte Mission zur Verfügung) auf Memory Card gespeichert habt, wagt Ihr erste Schritte in den Dschungel-Abschnitt. Doch schon bald lauft Ihr um Euer Leben: Ein wachsamer Polygon-Gleiter hat Euch erspäht und wirft im Akkord Napalm-Bomben ab. Als Ihr eine Lichtung erreicht, greifen Euch Soldaten

an, dazu feuern Ein-Mann-Stellungen – und zu allem Überfluß müßt Ihr auch noch einer Menge unzerstörbarer kleiner Schaben ausweichen. Eine Brücke und viele Magazine später steht Ihr vor einer raumfüllenden Mutterschabe, die nervös mit ihren Fühlern fuchelt! Ihr fackelt die Mutation mit dem Flammenwerfer ab und zieht eiligst von dannen. Schon bald versperrt Euch ein mysteriöser Hügel den Weg, aus dem Zielsuchraketen und flinke Würmer herauskrabbeln und Euch in die schmerzende Wade beißen! Nach der Zerstörung der Behausung biegt Ihr

nach links ab und stattet einer versteckten Tropen-Bar einen Besuch ab; Zwei voll spielbare Arcade-Maschinen (ein Labyrinth-Spiel und ein "Gyru"-Clone) trösten Euch über fehlende Bedienung hinweg. Gestärkt erkundet Ihr verlassene Palast-Bauten und kämpft Euch zum Endgegner vor: Eine monströse Schild-

kröte streckt ihren langen Hals aus, Ihr feuert hektisch aus der Bildschirm-Ecke auf das gar nicht vegetarische Untier!

Bis zur letzten Patrone...

Ihr spürt das strapaziöse Dschungelgefecht noch in den Armen, und die Ohren dröhnen vom Kampflärm, als Ihr Euch über einige geheimnisbeladene Ruinen zur Küste vorarbeitet. Am Flußufer springt Ihr kurzerhand auf ein verlassenes Floß und laßt Euch abwärts treiben. Doch von Ruhe keine Spur: Eine Seeschlange umkreist Euer behelfsmäßiges Transportmittel und schleudert ihren gerade schlüpfenden Nachwuchs direkt auf Euch zu während Soldaten an der Küste unvermittelt das Feuer auf Euch eröffnen. Ihr wagt den Sprung aufs Festland, um Euch mit dringend benötigten Bomben zu bestücken. Allerdings müßt Ihr in Windeseile wieder zurückhüpfen, um nicht vom Auto-Scrolling eingeholt zu werden. Weiter geht's im müll- und minenverseuchten Hafenbecken, das Ihr mit einem bewaffneten Motorboot erkundet. Danach findet Ihr Notizen, wonach Ihr Euch zur Bergfestung der Invasoren durchschlagen müßt... Wer weiß, was Euch bei der Rettung der Menschheit noch alles an Kreaturen und haarsträubenden Abenteuern erwartet?

Im März '97 können Playstation- und Saturn-Besitzer selbst das Schnellfeuergewehr schultern und auch zu zweit gleichzeitig zum fulminanten Alien-Gefecht antreten. *cb*



Stationäre Geschütze machen Euch überall den Vormarsch schwer.

Die 32-Bit-Söldner

Harte Zeiten, harte Pflichten: Um die haarsträubenden Monster zurückzuschlagen, schickt Konami

Die blauhäutige Tasha hat Schnellfeuer-Raketen.



In manchen Ecken findet Ihr Extras wie diese Bombe.



Bubba: Flinker Kampf-Alien mit Dreifach-Suchraketen.

neben muskelbepackten Elite-Soldaten auch Cyborgs und Aliens an die Front. Die Unterschiede zwischen den Charakteren liegen in unterschiedlicher Geschwindigkeit und dem individuellen Waffenarsenal. Zwar hat jeder Söldner eine Maschinenkanone und den Flammenwerfer im Angebot, doch die verschiedenen Lenk Waffen unterscheiden sich in Feuerfrequenz und Handhabung. Durch kurzzeitiges Ausprobieren findet Ihr jedoch geschwind Euren Lieblings-Terminator heraus!

Der Cyborg "CD 288" prözt mit schweren Missiles.

Allround-Ass Ray hat eine Dreifach-Kanone im Gepäck.





Überleben ist alles!



Noch bessere Grafiken
Unglaubliche Animationsphasen



Hier kommt die ultimative Herausforderung für Dich! Street Fighter Alpha 2™ entführt Dich in eine Zeit des ersten Wettkampfes, als noch 18 legendäre Street Fighter um die Krone kämpften. Wähle Deinen Champion, und erlebe einen Wettkampf mit unglaublichen Kampfstilen und Spezialattacken. Lerne die Super-Combos zu beherrschen und im richtigen Moment einzusetzen, um einen Kampf in letzter Minute noch für Dich zu entscheiden. Beweise, daß Du zu den Besten der Welt gehörst und Gegner – nicht Opfer bist!

Nintendo

HAVE MORE FUN

Laser

Wenn brutale Geschäftemacher Gen-Experimente mit Menschen durchführen, regiert das Grauen: Als "Tenka"-Versuchskaninchen versucht Ihr auf der Playstation, dem Ort des Schreckens zu entweichen.



Intermezzo: Nach den Levels lauscht Ihr Eurem Alter-Ego und seht abstrakte Missions-Grafiken.

Die Straßen von New York sind dreckig, die Häuser gleichen verfallenen Ruinen: In der Zukunft versucht sich eine korrupte Weltregierung lieber an der Erschaffung von Gen-manipulierten Soldaten-Monstern als an der Verbesserung der

katastrophalen gesellschaftlichen Verhältnisse. Die Einwohner des ehemaligen "Big Apple" leben in Angst und Schrecken: Wer wird als nächster spurlos verschwinden? Gerüchte verbreiten sich, daß die Experimente längst außer Kontrolle geraten sind und sich inmitten der schwerbewachten Forschungs-



labors das nackte Grauen abspielt. Ihr entkommt der drohenden Gen-Versuchsreihe nur durch Zufall: Ein Widerstandskämpfer durchtrennt die lähmenden Hirnstrahlen, Ihr wacht ohne Erinnerung in einem verfallenen Labor auf. Mit ei-

ner simplen Laserwaffe beginnt Ihr eine Reise ans Ende Eurer Vorstellungskraft. Ihr schleicht durch mysteriöse Komplexe, tiefende Kanalgänge und monsterüberlaufene Laboratorien: Ihr versucht verzweifelt, dem Alptraum zu entkommen und die Verantwortlichen zur Rechenschaft zu ziehen.

Im Gegensatz zu anderen Ego-Ballereien müßt Ihr Euren Blickwinkel ständig den Örtlichkeiten anpassen: Nicht nur, damit Ihr von Balkonen auf ausladende Reaktor-Hallen hinunterblicken könnt und mit gezielten Schüssen herumlungernde Flug-Droiden austrickst, sondern auch, weil Eure Waffen sich



Unheimlich von hinten erleuchtet stellt sich Euch ein mächtiger Gen-Mutant in den Weg.

nicht automatisch in der Höhe justieren: Mit dem Laservisier seht Ihr den Trefferpunkt der jeweils aktiven Waffe, Ihr müßt jedes Ziel auch in der Höhe manuell anpeilen. Aufgrund der komplexen Architektur ist dies ist eine "Tenka"-Grundfähigkeit: Ihr schleicht über Wendeltreppen nach oben, rutscht auf Schrägen abwärts und blickt auf höhergelegene Stockwerke, die Ihr anschließend besuchen werdet. Euer Zielauffassungssystem blitzt bei jedem wichtigen Objekt, bei Türen, Schaltern, Gegnern und benutzbaren Gang-Einstiegen grünlich auf. So habt Ihr einen ersten Anhaltspunkt, wo sich weitere Untersuchungen lohnen könnten. Stichwort Waffen: Neben den Laser-Varianten, die



Greift Euch ein fliegender Droid an, reißt Ihr blitzschnell die Waffe zur Abwehr hoch.



Mit Dutzenden von Lichtquellen ist der Komplex unheimlich-düster dargestellt.



Durch den Anschlag einer Widerstandsgruppe erwacht Ihr aus dem Dämmer Schlaf und schlagt Euch auf eigene Faust durch den düsteren Laborkomplex: Die "Tenka"-Welt erscheint depressiv und hoffnungslos.



Alptrraum



In den Laborröhren harren halb fertige Schöpfungen auf Euer Erscheinen: Das Glas splittert, und die Kreaturen greifen an.



Sportlich: Die gelblichen Metallsoldaten schlagen Fllo-Flacs und pöbeln Euch mit blechter Stimme an.

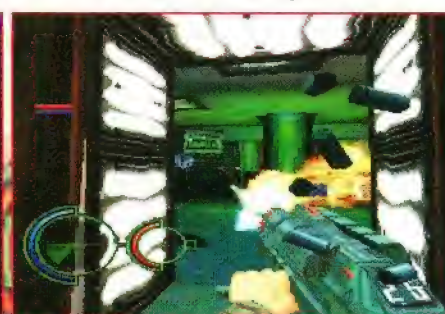
vom Einfach- bis zum Dreifach-Modell reichen, feuert Ihr in späteren Schächten mit Schnellfeuerwaffen, Raketenwerfern und Plasmagewehr. Mit Minen macht Ihr hinter Euch liegende Abschnitte für anrückende Kreaturen unpassierbar, in engen Abluftschächten duckt Ihr Euch: So zwingt Ihr Euch durch eigentlich unpassierbare Bereiche. Auch für Überraschungsangriffe auf patrouillierende Cyborgs ist vorheriges Anpirschen eine effektive Methode. Die Bewohner der Laborkomplexe variieren vom schwerbewaffneten Wachdroiden über Roboter bis

hin zu eckigen Mutationen: Genetischer Müll krabbelt über die blutverschmierten Gänge, Zellhaufen hinterlassen grün-gelblichen Schleim und auf zwei Gliedmaßen hopsende Köpfe schrecken selbst hartgesottene Spieler erst mal ab. Zielt Ihr genau, zerlegt Ihr die ausschließlich als Polygon-Objekte entwickelten Gegner stückweise: Mal fliegt einem Cyborg der Kopf vom Rumpf, dann wieder schießt Ihr einem Mutanten das mißratene

Bein weg. Die spärlich beleuchteten Gang-Komplexe werden mit aufwendigen Lichteffekten illuminiert: Feindliches Laserfeuer leuchtet eindrucksvoll aus einer Ecke des Raumes, während Eure Waffe realistische Blitzeffekte produziert. Leider gab's in der Vorversion noch Texturverzerrungen und Schwankungen in der Frame-Rate, meist blieb die Grafik jedoch angenehm flüssig. Eine unbekannte weibliche Stimme versorgt Euch nach jedem Abschnitt mit neuen Informationen und Aufgaben, der Monolog des Helden vergegenwärtigt Euch seinen jeweiligen Gemütszustand. "Tenka" wird im März '97 erscheinen – Genug Zeit für das Psygnosis-Team, dem düsteren Action-Epos den letzten grafischen Feinschliff zu verpassen. *cb*

TITEL	Lifeforce: Tenka
HERSTELLER	Psygnosis
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	März 1997

FAZIT
Düsteres Sci-Fi-Geballer im Genlabor. Mit Lichteffekten, vielfältigen Steuerungsmöglichkeiten und grausigen Mutationen.



Explosionsinferno: Links bringt Ihr den Reaktor zum GAU, rechts vernichtet Ihr einen Wachdroiden aus der Lift-Schleuse heraus.



IM POLYGONWERK

PORSCHE STUDIOS

WORK IN PROGRESS

MANIAC ist exklusiver Gast in Sonys Porsche-Fabrik: Wir brausen durch die Vorab-Kurse von "Porsche Challenge" und haben eine Entwicklungs-Studie für Euch zusammengestellt.

Seit Anbruch der 32-Bit-Ära bemühen sich Rennspielentwickler um eine hohe Frame-Rate: 25 bis 30 Bilder pro Sekunde sind die Mindestanforderung an ein Racing-Highlight – ohne flüssiges Scrolling kommt kein Geschwindigkeitsrausch auf. Wer einen flotten Streckenaufbau will, muß Details einbüßen hinnehmen und Hardware-nah programmieren statt sich auf herkömmliche Entwickler-Routinen zu verlassen. Um Grafikfehler zu vermeiden und die Geschwindigkeitsillusion nicht mit mageren Hintergrundoptiken zu trüben, demonstrieren die meisten Entwickler die Polygon-

Flitzer. Das Resultat: Wenn Ihr Titel wie „Ridge Racer“ genießen wollt, schaltet Ihr in die Ego-Perspektive. Sobald Ihr in die Außenansicht wechselt, breitet ein relativ detaillierter Polygonhologramm durch die 3D-Kulisse.

Mit „Porsche Challenge“ wagt sich ein Sony-internes Team als erster an die Entwicklung realitätsnaher 3D-Karosserien. Als Vorlage fungieren die Edelmotoren von Porsche: Ihr braust mit sechs unterschiedlichen Cabrios über Land-Parcours in Europa, den USA und Japan oder schlittert über verschneite Alpenpässe. Sämtliche Luxusmodelle glänzen mit photorealistischen Texturen und fehlerloser 3D-Konstruktion in der abendlichen Light-Sourcing-Sonne. Hinter dem Steuer drücken ein Macho mit Sonnenbrille oder ein zierliches Polygon-Girl auf die Tube. Die Fahrer bewegen sich lebensecht



Die gegnerischen Wagen sind ebenso schmuck wie Euer Cabriolet. Hier kommt Euer Kontrahent heftig ins Schleudern.

und befolgen gewissenhaft Eure Joypad-Kommandos: Die Rennsportler treten das Gaspedal durch, steigen abrupt auf die Bremse und reißen in scharfen Kurven das Lenkrad herum.

In den folgenden Abschnitten verfolgen wir die Entwicklung vom nackten Polygonkurs bis zur texturierten Landschaftsidylle.

Automobil-Kult

Ihr legt Euch mit quietschenden Bremsen in die Kurve, der Motor beschwert sich kreischend über die grobe Mißhandlung – Eure Räder stellen sich schief, drehen durch und hinterlassen eine heiße Gummispur auf dem Asphalt. Eine Szene wie im realen Rennsport-Alltag – in Sonys „Porsche Challenge“ bis ins kleinste Detail und aus etlichen Kameraperspektiven nachgestellt. Ihr betrachtet Euren Wagen aus zwei unterschiedlichen Zoom-Stufen von hinten, verfolgt das Rennen aus der Vogelperspektive oder laßt die Kamera vom Kofferraum über den Kühler bis zur Wagengürtür schweifen. Ihr begutachtet die Manöver Eures Fahrers aus nächster Nähe und er-



Ob die nächste Tankstelle Straßenkarten verkauft? Nur wer die Strecke kennt, wählt an Kreuzungen die kürzeste Alternative.

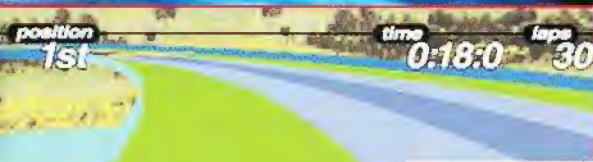
kennt jedes Textur-Detail. Sogar aus der Nahaufnahme quälen Euch keine verzerrten Bitmap-Flächen oder Polygon-Patzer. Hoffen wir, daß nach Fertigstellung der Strecken (siehe „Polygon-Baustelle“) keine Abstriche bei den schmucken Sportwagen vorgenommen werden – der Porsche-Kult steht bei Sonys Vorzeigetitel im Mittelpunkt, die ungewöhnlich detaillierten 3D-Boliden schlagen derzeit jedes Konkurrenz-Vehikel.

Polygon-Baustelle

Bisher wurde erst ein „Porsche Challenge“-Kurs mit Texturen überzogen: Außer der europäischen Strecke gibt's nur nackte Poly-



Mit den L- und R-Tastern stellt Ihr den günstigsten Blickwinkel ein: Links rangiert eine Dame den Porsche über einen Randstreifen, in der Mitte setzt Ihr zurück. Rechts seht Ihr das elegante Polygon-Gespann aus der Vogelperspektive.



1

Bauarbeiten: Die Autobahn ist wieder mal gesperrt.



1.2

Noch hat kein Rodler Alpen-Urlaub gebucht: Die Schneemaschinen stehen schon, aber die Berge fehlen.

gone mit vereinzelt Textur-Brocken zu sehen. Als Hintergrundoptik wird eine Bitmap-Tapete auf den Bildschirm geklebt, anschließend hängen Streckendesigner die ersten Kursbausteine in die Luft. Jeder Restpixel bis auf die rohen Polygon-Parcours wird von der Hintergrundtapete ausgefüllt (1) – links und rechts von der Straße klaffen Abgründe. Anschließend werden Strecke und Randstreifen mit den ersten Texturen überzogen – für den fertigen Kurs hat man Straßenpflaster und Rasenflächen gewählt.

Erst jetzt werden Details wie Häuserblöcke, Baumgruppen oder Hügel entworfen (2) und nach realem Vorbild im 3D-Editor kon-



2

Die Straße ist asphaltiert und der Rasen gepflanzt: Hügelgruppen und Gebäude bestehen noch aus nackten 3D-Flächen.

struiert – nach der Platzierung am Streckenrand prüft eine Programmroutine die Frame-Rate. Zeigt der Software-Check magere zehn Bildchen pro Sekunde, werden überflüssige Bauwerke abgerissen und Bitmap-Wälder gerodet. Bis die Testspieler über einen fertigen Kurs brettern, müssen sich die Entwickler für einen Kompromiß aus Details und flüssigem Spielverlauf durchringen. rb



Großaufnahmen und Blickwechsel als grafischer Gag: Ihr bewundert Sportwagen-Details und die aparte Fahrerin aus nächster Nähe.

TITEL	Porsche Challenge
HERSTELLER	Sony
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	Frühjahr '97
Fazit	Mädels, Sonnenbrillen und Luxuskarossen: Rasanten Autorennen um achtsame Porsche-Cabrios mit revolutionären 3D-Details und sympathischen Polygon-Piloten.

STREET RACER

PRÜGELEI AUF HEISSEN REIFEN!

- ★ Erhältlich ab November auf folgenden Plattformen: **Playstation, Saturn, Game Boy, PC**
- ★ Ein knallhartes Rennen, höllisch schnell und verdammt gefährlich
- ★ Versteckte Strecken und Gegner
- ★ Bis zu 8 Spieler gleichzeitig
- ★ Apokalyptische 3D-Umgebung
- ★ Jede Menge Optionen und Perspektiven





Friedhof der Kuschelkäufer



Sprung mit Schwung: Mit exaktem Timing erreicht Ihr das wohlverdiente Extraleben.

Ein Bug kommt selten allein: In der Fortsetzung des innovativen 3D-Jump'n'Run greift seine Familie ein.



Das bringt Euch ins Grab: In der Friedhofsobervelt erkennt Ihr Levelgänge an vergammelten Grabsteinen.



Plattformen, schwingenden Brücken und fallenden Felsen auf die Probe gestellt. Ganz besonders hinterhältig sind die Sprintabschnitte, in denen Ihr vor der heruntersinkenden Decke in Feldmulden und Fußbodenlöcher flüchtet. Doch auch Puzzelfans kommen auf ihre Kosten: Zahlreiche Schalter öffnen Wege zu versteckten Schatzkammern und stellen Weichen zum Levelausgang. Per Kaktus katapultiert Ihr Bug auf entlegene Plattformen und zu geheimen Abkürzungen. Natürlich haben die Schleimmonster nicht nur Fallen aufgestellt, sondern beteiligen sich auch aktiv an der Käfervernichtung: Mit Zauberwürfeln und saftigen Ohrfeigen trachten Euch die Nichtsnutze nach der Lebensenergie, Fledermäuse und Raben greifen im Sturzflug an. Damit Euer Held nicht kläglich in den Boden gestampft wird, findet er am Wegrand Erfrischungsgetränke und Herz-Container, Extraleben müßt Ihr Euch auf besonders schwer bewachten Pfaden verdienen. Am

Je nach angewählter Spielfigur verändern sich die Bonusgegenstände: Während Bug fleißig Kristalle sammelt, hechelt seine Freundin funkelnden Edelsteinen hinterher. Bug's Hauswurm gibt sich hingegen genügsamer: Ein paar saftige Knochen reichen dem hüpfenden Etwas.



So läßt sich's aushalten: Schwebende Plattformen transportieren Euch über tiefe Schluchten.

Friedhofsrundgang: Wie im Vorgänger befindet Ihr Euch in einer dreidimensionalen Polygonwelt, steuert Euren Helden jedoch aus festgelegter Seitenperspektive. Per Steuerkreuz marschiert Euer Held zur Seite, vom Spieler weg oder auf Euch zu. Die Feuerknöpfe dienen zum Rennen, Springen und Ducken.

Nach Spielstart findet Ihr Euch auf der Friedhofsobervelt wieder, vergammelte Grabsteine markieren die Tore zu unterschiedlichen Leveln. Habt Ihr Eure Wahl getroffen, beamt Ihr per Dimensionssprung in verwirrende Plattformlabyrinth, zwischen neblige Friedhofhecken und bröckelige Mauerstücke. Dort weicht Ihr Feuerballbeschuß, Falltüren und tödlichen Stacheln aus, die den Weg zum Levelausgang spicken. Euer Timing wird auch von beweglichen

Nach seinem Ausflug in die Kinowelt hat sich Bug zur Ruhe gesetzt: Zusammen mit Freundin und Hauswurm will er ein friedliches Leben führen, doch die finsternen Mächte des Schleims haben sich aus dem Grab erhoben und spuken auf dem Friedhof herum. Die schaurige Ruhestätte müßt Ihr durchqueren, bevor Ihr in der Gruselvilla hinter dem Friedhof zum finalen Duell gegen den Schleimteufel antretet. Einen geruhsamen Lebensabend vor Augen startet Ihr wahlweise mit Bug, Freundin oder Hauswurm zum grusligen



Die Sega-Architekten kannten keine Gnade: Im Treppenlabyrinth erschweren konfuse Pfade den Weg zum Levelausgang.



Da bist Du platt: Seid Ihr zu langsam, zerquetschen Euch umfallende Steinquader.

Wohin geht die Reise? Feurige Dämonenköpfe dienen als Teleporter zum Bonuslevel.



TITEL	Bug Too
HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Saturn
BRO.-RELEASE	Dezember

FAZIT

Die Fortsetzung zum 3D-Höf-Pionier: Grusliges Jump'n'Run mit witziger Schleimoptik und verwirrenden Labyrinth-Levels, die mit Schaltern und Fallen gespickt sind.





PANDEMONIUM!™

DIE NEUE HOFNARRENFREIHEIT



Crystal Dynamics
Freestyle 3-D-Technik
bringt die PlayStation
zum Kochen!



Comedy pur: Die Charaktere werden von zwei
der besten US-Stand-Up-Comedians gesprochen



Vom Rhinoceros bis zur
Schildkröte: Manche in
verschiedene Lebewesen



Ein Joker, eine Handpuppe und
ein nettes Mädchen - aber dies ist kein
Kartenspiel, kein Vorschulvergnügen - **Pandemonium!** ist das
hyperschnelle 3-D-Action-Jump & Run mit psychedelischer 3-D-Grafik, grooviger Musik,
nervenerfetzender Spannung und den coolsten Charakteren jenseits der 32-Bit-Welt: die akrobatische Nikki
und der durchgeknallte Hofnarr Fergus samt Handpuppe Sid machen **Pandemonium!** zu dem was es ist:
Verrückt, überraschend & unglaublich unterhaltsam.

Take a ride!

Ab November für Sony PlayStation erhältlich

BMG Interactive im Internet: <http://www.bmginteractive.de>

CRYSTAL
DYNAMICS

Im Vertrieb von:
BMG
INTERACTIVE

Virtua Die Hard McClane kämpft weiter

Kurz nach dem Action-
geladenen Playstation-
Dreierpack "Die Hard
Trilogy" prügelt
und schießt sich John
McClane erneut als
Polygon-Polizist durch
Terroristen:
Saturn-Besitzer
freuen sich auf
die baldige Um-
setzung des Sega-
Automaten.



Wütend greift der
grauhaarige Chef
zum Handy:
"Stoppt McClane!"



Ganz oben: Ihr seid herzlich unwillkommen, sofort nach dem Absetzen werdet
Ihr attackiert. Oben: Gnadenloses Wrestling-Intermezzo auf dem Boden.



Nach solchen
Warnungen folgt ein kurzer
Reaktionstest: Drückt
schnell genug!



Wenn gigantische Wolkenkratzer
von Polizeischwadronen umstellt
sind und dunkle Gestalten Gei-
seln bedrohen, ist John McClane vom
Los Angeles Police Department (LAPD)
nicht weit: Mit der sprichwörtlichen Un-
sicherheit, immer zur falschen Zeit am fal-
schen Ort zu sein, handelte sich der Un-
terhemd-Officer schon so manche Ver-
letzung ein, war aber stets rechtzeitig
zum 1. Weihnachtsfeiertag wieder bei
Frau Holly. Dieses Mal hat's die

Tochter des Präsidenten
erwischt: Ein weißbär-
tiger Golfspieler läßt sei-
nen angestauten Aggres-
sionen freien Lauf und
erpreßt mit dem verän-
stigten Mädels ein Vermö-
gen. Mangels eigener Ide-
en erinnert er sich an die
verbrecherischen Aktio-

nen des Hans Gruber und läßt ein Hochhaus
Nakatomi-ähnlich von willigen Schergen abrie-
geln. Die schwer bewaffneten Schurken verfü-
gen über modernes Equipment und verwan-
deln das Bürogebäude in eine Festung. Nur
McClane und, im Zweispieler-Modus, eine
blonde Schönheit schaffen es, sich vom Heli-
kopter abzuseilen. Auf sich allein gestellt, er-
wehren sich die Helden den Angriffen der
zahlreichen Wachposten und Zwischengeg-
ner. Jeweils mehrere Fieslinge attackieren
Ihr gleichzeitig, in der Isometrik-Perspek-
tive justiert sich die imaginäre Kamera auf
den jeweils besten Blickwinkel: Mal lungert
eine Handvoll Schläger im Lagerraum, dann
setzt's Hiebe in der Tiefgarage. Ihr
weicht zwar kraftvollen Schwingern

und tief angesetzten
Kicks dreidimensional
(in alle Richtungen)
aus, doch verteilt Ihr
Eure Backpfeifen je-
weils nur nach links
oder rechts: Echte 3D-
Kampfaktionen à la
"Battle Arena Toshin-
den" dürft Ihr nicht be-
streiten. Mit den drei
Aktionsknöpfen Sprin-



Wenn Ihr in den Zwischensequenzen
durch's Gebäude spurtet, müßt Ihr
reaktionsschnell Gefahren ausweichen...



Verhaftung: Mit der Waffe in der Hand
legt Ihr Hasenfüßen die Handschellen an.
Rechts ein uneinsichtiger Geselle.

...der Lohn der Mühen: Versteckte
Gangster kassieren Backpfeifen,
sobald sie sich aus der Tür wagen!



Nackte Angst: Die
Entführte harht im
Schreibtisch-Container
Ihrer Rettung.



Oben seht Ihr die Lagerhalle beim Betreten, links zoomt die Kamera zum Nahkampf mit einem Polygon-Halunken.



Während Ihr mit dem Feuerwehrmann ringt, wartet der Boss auf freie Schußbahn für seine neue Uzi.



Auf zum entscheidenden Gefecht: Nach Versagen aller Helfershelfer versucht der kriminelle Opi, seine Haut zu retten. Der Kampf führt Euch bis auf's Hochhausdach.



gen, Schlagen und Treten habt Ihr mehr Möglichkeiten, als Ihr vielleicht denkt: Zusätzlich zu simplen Kombinationen "Springen & Aktion", mit denen Ihr Flips und Sprungschläge aktiviert, könnt Ihr durch verschiedene Mini-Sequenzen (Beispiel: Dreimal Schlagen, einmal Tritt ergibt einen "Vertical Back Kick", also einen Tritt nach hinten) zusätzlich wirkungsvolle Specials anbringen. Auch mit dem Haltegriff erweitert Ihr Euer Angriffspotential: Nähert Ihr Euch einem Gegner, umklammert Ihr ihn und setzt mit einigen weiteren Knopf-Kombos zum fulminanten Nahkampf an. Mit dem "German Suplex" etwa hämmert Ihr den Textur-Terroristen in den Boden, beim fröhlichen Rundumschwingen (Ihr packt den armen Kerl an den Füßen und schleudert ihn in seine Kumpels) wird Ihm garantiert schwindlig. Reicht Euch Eure Martial-Arts-Ausbildung nicht, blickt Ihr auf den Fußboden: Neben Möbeln, die Ihr den stämmigen Zwischengegnern zur Begrüßung an den Kopf knallt, könnt Ihr mit herrenlosen Waffen Unheil anrichten:



Noch einmal Feuerwehr: Der bewaffnete Einsatzleiter fängt sich eine Ohrfeige ein.



Wie bei "Final Fight" erscheint die schwindende Energieliste des gerade malträtierten Gegners auf dem Schirm.



Volltreffer: Wer penibel Munition und Feuerwaffen aufliest, spart sich koordinierte Zweikampf-Arbeit.

Mit Pistole, Maschinenpistole, Raketenwerfer und Anti-Panzerkanone beharkt Ihr agile Schwarzgurte. Munition kann McClane immer gut gebrauchen: Der für exzessives Schnellfeuer bekannte Cop hat Platz für einige Extra-Magazine, mit denen er nach kurzem Nachladen selbst hartgesottene Fleischberge in's Nirwana pustet.

Alle Gegenstände haben ein rotes Rechteck-Umfeld, steht Ihr griffgünstig, deutet Euch die grüne Farbe John's Bereitschaft an, sich zum Aufnehmen der Extras zu bequemen. Besiegt Ihr alle Rabauken eines Abschnitts, seht Ihr Euer Alter Ego durch das Gebäude laufen und weicht durch reaktionsschnelles Knopfdrücken den Fallen hinterlistiger Gegner aus: So springt Ihr über liegende Scharfschützen im Flur und schwingt im Türrahmen stehenden Heckenschützen die Faust in's Gesicht. Zusätzlich dürft Ihr Euch an den dramatischen Wutausbrüchen des Entführungs-Drahtziehers ergötzen: Das Handy am Ohr, beschimpft er seine unfähigen Mitarbeiter und mobilisiert jeden verfügbaren Mann. Der rüstige Opa bereitet Euch beim Endkampf mit ausgefeilten Judo-Manövern Kopfweh. Hoffentlich hat McClane genug Aspirin dabei...

Segas Action-Ausflug in die Welt von Erpressung und Terrorismus steht jetzt in den Spielhallen, eine gleichwertige Saturn-Umsetzung folgt Anfang 1997. cb



Mit dem Raketenwerfer alles im Griff: Sterbende Terroristen bestimmen das Bild.

TITEL
Die Hard Arcade
HERSTELLER
Sega
SYSTEM
Saturn
BRO.-RELEASE
1997

"Virtua Fighter" trifft "Final Fight": Aufwendig inszeniertes Polygon-Beat'em-Up mit exzessivem Waffenangebot auf STV-Basis.

ST-V: ARCADE-TECHNIK MIT UMSETZUNGS-GARANTIE

Mit den STV-Boards sichert sich der kostenbewußte Spielhallenbesitzer hochwertige Technik zum erschwinglichen Preis. Auch Heimspieler profitieren, denn Saturn-Umsetzungen erscheinen in der Regel nur wenige Monate später als ihre STV-Brüder. Die Platine kann mit aktuellen Cartridges bestückt

werden, ohne komplett ausgetauscht zu werden. Die Anschlüsse entsprechen gängigen JAMMA-Standards - wir benutzen unser MAK-Abspielgerät zum Testen. Bisherige STV-Spiele waren "Golden Axe - The Duel" und der Grafik-Hammer "Decathlete/Athlete Kings". Wer von Euch zukünftige Saturn-Hits



Spielhallen-Hardware nach dem Neo-Geo-Prinzip: Das STV-Board mit der "Die Hard Arcade"-Cartridge.

schon Monate vor dem Erscheinen spielen will und zu faul ist, zur nächsten Spielhalle zu laufen, braucht also nur etwas zusätzliches Taschengeld...

Playtime is over.

DISRUPTOR™



Schluß mit lustig! Jetzt trägst Du eine LightStormer-Uniform.
Und das heißt schießen, schlagen und schlachten,
bis alle Gegner der Erdallianz pulverisiert sind.
Greif Dir Phasor, Anti-Materie-Beschleuniger
und Plasma Geschütz.
Und laß den Finger am Abzug!

Sonst hast Du für immer ausgespielt...

Interplay™

INCOMINAC

universal interactive studios





KANONEN FUTTER

Westwood setzen den Strategieknaller "Command & Conquer" auf Konsolen um: MAN!AC berichtet von der "Tiberium"-Front.

Während der Konflikt zwischen GDI und NOD auf dem PC bereits in die zweite Runde geht, schlagen Saturn- und Playstation-Spieler ihre erste "Command & Conquer"-Schlacht um das energiespendende Tiberium-Mineral. Diese kostbaren Edelsteine haben einen ungeheuren Marktwert: Neben den GDI-Heerscharen (die UNO der Zukunft) will sich die finstere NOD-Bruderschaft (also die Bösewichte) das Tiberium unter den Nagel reißen. Entgegen den herkömmlichen Strategiespielen läuft das "Command & Conquer"-Szenario nicht in rundenweise geordneten Hexfeld-Bahnen, statt dessen rücken alle Einheiten in Echtzeit vor. Wird zu Beginn nur winziges Fußvolk an die Front abkommandiert, delegiert Ihr später Panzer, Raketenwerfer und Hubschrauber ins Miniatur-Scharmützel. Bevor Eure Baumannschaften Kasernen, Fabrikhallen und Flughäfen

hochziehen, müßt Ihr für die Kerlchen eine Heimatbasis aufstellen. Habt Ihr eine Raffinerie errichtet, geht der Tiberium-Ernter sofort auf Rohstoffsuche. Mit jedem Tiberium-Fund schnellst Euer Kontostand in die Höhe. Für das sauer verdiente Geld rüstet Ihr Eure Soldaten mit Gewehren, Granaten und Panzerfäusten aus

oder gebt bei Euren Fabriken Jeeps, Transportpanzer sowie Haubitzen in Auftrag. Wälle aus Sandsäcken, Stacheldrähten oder Betonwände sind zwar kostspielig, schützen aber Eure Investitionen. Ein paar clever platzierte Wachtürme und Computer-Geschütze an der Kasernen-einfahrt halten feindliche Späher auf. Auf dem Schlachtfeld sortiert Ihr mit Aktionsfenstern Eure Einheiten und erteilt den Pixel-Winzlingen Marschbefehle – feindliche Truppen werden sofort aufs Korn genommen oder mit schwerer Artillerie plattgewalzt. Eure Leute klären Schritt für Schritt die Karte auf und enthüllen bislang schwarzes Terrain. Ob Eure Soldaten nach dem strapaziösen Marsch noch fit sind, verrät ein Energiebalken am oberen Bildschirmrand. Ladierte Maschinerie kann in einer Werkstatt wieder auf Vordermann gebracht werden – Lazarette für verletzte Landser gibt's in "Command & Conquer" nicht. Habt Ihr Euren Gegenspieler mit Vorstößen geschwächt, organisiert Ihr Eure Einheiten für eine finale Großoffensive – vorausgesetzt, die Missionsparameter schreiben kein Attentatskommando oder sonstige Spezial Einsätze vor.



Ihr begutachtet Eure Renderbauten: Neben Raffinerien und Kasernen müßt Ihr in Kraftwerke und Fabriken investieren.



Die Truppen oben links sollen Euren Laster-Convoy bewachen, rechts hat Euch der Feind einen Hinterhalt gelegt.

Nach bestandener Mission spinnen gerenderte und gefilmte FMV-Sequenzen den Plot um die apokalyptischen Tiberiumkriege weiter. Wie die vorberechnete Spieloptik wurden die stimmungsvollen Einspielungen 1:1 vom PC-Vorbild übernommen – die dynamischen Musikstücke hat Entwickler Westwood ebenfalls auf den Saturn portiert. Auch das komfortable Benutzer-

Interface hat nicht zu stark gelitten – trotz Umstellung von Computer-Maus auf Konsolen-Pad kontrollieren sich die posierlichen Winzarmeen flott und übersichtlich.

"Command & Conquer" erscheint zunächst exklusiv für den Saturn, ob und wann eine Playstation-Fassung nachgeschoben wird, läßt sich momentan nicht absehen. *Andreas Ulrich/rb*



Teufelsbart und Gaunerglatze: Der Oberscheinheilige der NOD-Bruderschaft.



Ihr kommandiert Truppen der Bruderschaft oder arbeitet für GDI: Eure Wahl bestimmt Plot und Zwischensequenzen.



In den Einzelkämpfer-Missionen steuert Ihr den einsamen Commando-Bot, anschließend holt Euch ein Chopper ab.



Großangriff auf das gegnerische Fort – Bevor NOD die Schäden behoben hat, rüstet Ihr munter weiter auf.



Da NOD Euren Nachschub zu bombardieren droht, gibt ein Kriegsschiff der Lastenflotte Feuerschutz.

Fazit

TITEL	Command & Conquer
HERSTELLER	Virgin
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	Dezember

Westwoods Strategie-Epos setzte mit zeitlosem Missions-Design und gehörigem Sucht-Appeal bereits auf dem PC neue Taktik-Maßstäbe.

~~Schritt fahren
Hier gilt die StVO~~



BURNING ROAD

Dieses Spiel schlägt andere Rennspiele
um Längen. Burning Road: schneller,
bunter, aufregender, cooler... Mit
fantastischem 2 Spieler Link Modus
und Support für analoge Controller.

Überzeug' dich selbst



Vertrieb: ABC SPIELSPASS GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Tel. 081/7852980, Fax. 081/7851222
• Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794

© 1996 FUNSOFT. Veröffentlicht durch FUNSOFT. Entwickelt von TOKA



Berufe in der Spielebranche

Computer-Grafiker

Zwischen Papier und Pixel-Editor: Grafiker entwerfen klassische 2D-Optiken und Polygon-Landschaften. Kreative Spielefreaks mit technischer Fachkenntnis sind mehr gefragt denn je.



Revolution-Grafiker Stephen Oades am Zeichenbrett zu "Baphomets Fluch": Der engagierte Sprite-Künstler pinselte zunächst 16-Farben-Grafiken für den Atari ST, heute entwirft er hochauflösende Trickfilmfiguren.

Stephen Oades von Revolution sinniert über die Grafik-Historie: "Vor fünf Jahren animierte ich für den Atari ST noch Sprites in niedriger Auflösung und 16 Farben. Heute wird mit High-Res-Optiken und flüssiger Trickfilmanimation mehr vom Grafiker verlangt". Wenn Stephen über klassische 2D-Optiken spricht, steht die verzwickte Trennung des Grafiker-Jobs noch außen vor. Wer heute "Computer-Grafiker" werden möchte, muß seinen Berufswunsch genauer definieren: 3D-Routinen gehören zum Aufgabenbereich der Programmierer, Grafiker basteln mit aufwendigen Spezialprogrammen komplexe Polygon-Bauten. Bevor sich Level-Designer und 3D-Konstrukteure um das finale Level-Outfit kümmern dürfen, müssen die Texturen gepinselt werden: Die Bitmap-Flächen werden mit oft konventionellen Grafik-Programmen wie "Coral Draw" erstellt, andere Teams pinseln die Polygon-Tapeten aufs Papier und bearbeiten die eingescannten Kunstwerke mit Bildbearbeitungsprogrammen wie "Photoshop". Auch wenn die meisten Grafik-Editoren einsteigerfreundlich sind – solide Grundkenntnisse mit mausgesteuerten Computerober-

flächen sind unerlässlich. Ebenfalls hilfreich ist die Erfahrung mit Macintosh-Software, denn unter 2D-Grafikern ist Apple der bevorzugte Standard, während 3D-Baumeister mit Silicon-Graphics-Hardware und Software von Softimage und Alias/Wavefront umgehen.

Wer Hintergründe und Charaktere zeichnen will, hält sich an 2D-Jump'n'Runs sowie Point'n'Click-Adventures. "Baphomets Fluch"-Projektleiter Charles Cecil erklärt die verschiedenen Aufgabenbereiche seiner Grafiker-Teams: Zunächst werden sämtliche Hintergrundoptiken und Charaktere auf Papier gezeichnet. Nachdem die fertigen Szenarien eingescannt und mit einem Grafik-Programm pixelgenau coloriert und den Routinen angepaßt wurden, sind die Computer-Grafiker an der Reihe. Die Pixel-Zeichner entwerfen mit "Adobe Photoshop" Charaktere und einzelne Animationsphasen, als Vorlage dienen Skizzen und farbige Scans. Entgegen den Computer-Grafiken bezeichnet Cecil die Papier-Arbeit als "Classic Layout": Viele

Vorlagenzeichner kommen aus der Trickfilmbranche, neben Skizzen und Hintergrund-Artworks entwickeln die Künstler Gesamt-Outfit, Bildschirm-Lay-out und Icons für das Adventure.

"Um einen Grafiker-Job zu bekommen, mußst Du Talent und Enthusiasmus zeigen", meint das Team hinter Core's "Tomb Raider". Stephen empfiehlt: "Mein Rat ist ein Studium in klassischer Kunst und Animation. Ich habe mir alles selber beigebracht und mich in den vergangenen fünf

Jahren ständig verbessert."

Die Gehälter der Grafiker reichen vom Hungerlohn bis hin zu Top-Löhnen für Branchen-Stars. Die Regel sind Gehälter von 3.500 bis 4.500 Mark.

rb

FAZIT

BERUF
Computer-Grafiker

GEHALT
3.500 bis 4.500 DM

STUDIUM
Grafik und Design
(nicht erforderlich)

Idealisten-Job für kreative Köpfe. Solider Einstieg in die Entwicklerbranche mit guten Zukunftsaussichten für talentierte Arbeitskräfte. Die Bezahlung wird dem Arbeitsaufwand jedoch selten gerecht.

Jens Baumgart Grafik-Allrounder, Neon

? Für welche Grafikbereiche bist Du zuständig?

Jens: Zur Zeit modelliere ich 3D-Objekte, texturiere sie und entwerfe Hintergrundoptiken sowie Option-Screens – ich bin das Mädchen für alles.

? Mit welcher Software arbeitest Du und welche Arbeitsschritte stehen vor der Computer-Realisierung?

Jens: Ich arbeite mit "3D-Studio", "Photoshop", "Dpaint" sowie hauseigenen Programmen. Vor der Computer-Arbeit entwerfe ich auf dem Papier Konzepte und kurze Flic-Files zur Veranschaulichung des Projekts.

? Hast Du ein Grafik/Design-Studium abgeschlossen?

Jens: Ich bin mit Talent und viel Ehrgeiz in diese Branche gestolpert. Zudem gibt es in



Europa kaum Ausbildungsmöglichkeiten mit dem Schwerpunkt Computer- und Videospiele. Die meisten in der Branche haben sich ihr Können eigenständig erarbeitet.

? Ein junger Spiele-Freak möchte zu einer Grafiker-Karriere durchstarten – welche Tips hast Du für ihn parat?

Jens: Viele Spiele testen, rumprobieren und möglichst viel Erfahrung sammeln. Danach sollte man sich an etablierte Entwickler wenden.

? Was liebst Du an Deinem Job besonders?

Jens: Ausschlafen zu können... aber vor allem die Umsetzung von eigenen Ideen und mit vielen unterschiedlichen Berufszweigen in Kontakt zu treten.

BERUFE IN DER SPIELEINDUSTRIE

KREATIVER & TECHNISCHER BEREICH **Produzent** **Projektleiter** **Spieldesigner**

Spielerprogrammierer **Musiker & Soundprogrammierer** **Computer-Grafiker**

ORGANISATORISCHER & KAUFMÄNNISCHER BEREICH **Sales Assistant Manager** **Marketing Assistant Manager**

PR Assistant Manager **Trade Marketing Assistant Manager** **Produkt Label Manager**

das durchgeknallte MINDSCAPE® Spiel für ausgeschlafene Racer:



Da läuft die PlayStation heiß.

Ready? Go!



Supersonic

jetzt neu!
komplett in deutsch

SUPERSONIC RACERS

Dschungels, heizt mit dem Army-Jeep durch die Wüste einer Western-Stadt und parkst Dich mit Höllentempo auf dem Waggon eines Güterzuges ein.

Du brettest mit dem Dragster durch dunkle Häuserschluchten, holst Dich mit dem Monster-Truck durch stickiges Dickicht eines heißen

Du durchpflügst die Meeresfluten in 20.000 Meilen Tiefe und lieferst Dir mit einem verdammt wendigen Zeppelin Hochgeschwindigkeitsduelle in gefährlichen Höhen.

Von wo Du Dich auf den Friedhof eines verfluchten Geisterhauses stürzt, um zwischen Grabsteinen aus ewig vergangenen Zeiten herumzupflügen.

Wahnsinn! 40 Strecken in 10 durchgeknallten Gegenden!

Bis zu sieben ausgeschlafene Gegner, die Dir keine Minute zum Durchatmen gönnen! Schnall Dich fest! Sie werden Dich nur von hinten sehen!



Mindscape International – Zeppelinstraße 321, D-45470 Mülheim an der Ruhr. Telefon +49-208-99 24 1-0. Fax +49-208-99 24 1-29.

Copyright © 1990 Mindscape, Inc. All rights reserved. Mindscape is a registered trademark and Supersonic Race and the Supersonic logo are trademarks of Mindscape, Inc. All rights reserved.
The Supersonic logo is a trademark of Supersonic Software, Ltd. Developed by Supersonic Software, Ltd. "PlayStation" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

Harald Wagner in "PC Games" 11/96 über "Bubble Bobble": "Bubble Bobble...objektiv erschreckend schlecht", "Bubble Bobble...gehört nicht eben zu den Meisterwerken der

Programmierkunst", "Rainbow Islands ist ein ganz erstaunlich schlechtes Jump'n'Run", "Rainbow Islands ist...auch in der Version nicht mehr als

eine nutzlose Dreingabe", "So nett die Idee auch sein mag, uralten Spielen neues Leben einzuhauchen, man sollte dabei doch etwas auf die Qualität der Software achten."

EINSPRUCH

Nicht jeder Spieler steht auf Oldies: Für manche sind die akkuraten Umsetzungen klassischer Videospiele eine Offenbarung, für andere Schnee von gestern. Die unbestrittenen spielerischen Qualitäten der historischen Perlen aus Unwissenheit oder Lustlosigkeit jedoch so zu unterschlagen, zeugt von einer gewissen Arroganz: Ein anerkannt gutes Spiel wird nicht dadurch "objektiv erschreckend schlecht", daß es zehn Jahre auf dem Buckel hat. Ob man Geld für neu aufgelegte Klassiker ausgibt, ist eine Frage des persönlichen

Geschmacks, die den international bewährten Oldies zustehende faire Bewertung hingegen nicht.

Game Boy geschrumpft

Mit der neuen Game-Boy-Generation verbessert Nintendo Portabilität und Display des Kassenschlagers

Klein war er immer schon, jetzt macht Nintendos Taschen-Spieler-Veteran (seit 1990 auf dem deutschen Markt) eine Schrumpfkur und wird zum Unterhaltungs-Winzling. Das silberne Plastik-Gehäuse beherbergt verkleinerte Buttons und ein Mini-Steuerkreuz. Den größten Fortschritt genießt das ehemals kritisierte Display: Statt einer gelb-grün schimmernden Mattscheibe mit Micker-Kontrast läßt Euch das neue Grau-Display auch bei ungünstigen Lichtverhältnissen die Übersicht bewahren. Selbst das nervige Verwischen bei schnellen Scroll-Spielen fällt jetzt kaum mehr auf.

Bei der Stromversorgung halten sich Vor- und Nachteile die Waage: Statt mit einem Mignonzellen-Quartett läuft der Neuling jetzt zwischen acht und zehn Stunden mit zwei (recht teuren) Micro-Zellen, die nicht als NC-Akkus erhältlich sind. Problem: Euren bisher benutzten Game-Boy-Akku-Pack könnt Ihr aufgrund der geänderten Stromversorgung nicht mehr benutzen. Deshalb wird von Nintendo ein neuer Netzadapter erscheinen, um beim stationären Einsatz Kosten zu sparen. Der "Pocket Game-Boy" erscheint Anfang Februar 1997 in Deutschland zum Preis von 119 Mark. Fazit: Für Game-Boy-Freaks ist die neue Variante im Metall-Look eine lohnende Investition. Alle Module bleiben lauffähig, und das verbesserte Display sorgt für mehr Spaß. (Muster von Flying Arts, Tel.: 0208/8232741)



Noch kleiner: Links Nintendos Handheld-Veteran "Game Boy", rechts sein schicker neuer Kollege mit verbessertem Display.

Letzte Mega-Drive-Titel im Anmarsch

"NHL Hockey '97", "International Superstar Soccer Deluxe" und "Micro Machines Military" retten das Weihnachtsfest der 16-Bit-Jünger mit Sega-Affinität.

Die Nachhut der Mega-Drive-Module besteht aus bekannten Namen: EA Sports schickt "NHL '97" und "FIFA '97" zum letzten Mal aufs Mega Drive. Mit einigen neuen Features ("FIFA" profitiert von einem neuen KI-System, bei "NHL" kamen u.a. Signature Moves von "NHL"-Profis hinzu) erhalten 32-Bit-Zögerer noch einmal qualitativ hochwertigen Nachschub. Mit "International Superstar Soccer Deluxe" veröffentlicht Konami den Super-Nintendo-Abraumer auch für den Sega-Veteran. Codemasters dagegen läßt den finalen "Micro Machines"-Nachfolger vom Stapel: Im Bombenspektakel treten per J-Cart bis zu vier Spieler gleichzeitig an und rasen mit kanonenbestückten Vehikeln zum Sieg.



Emsiges Puck-Gerangel und deftige Fouls: Zarte Neuerungen beim "NHL '97"-Update für das Mega-Drive.



Fußball-Update: Die "International Superstar Soccer Deluxe"-Edition erscheint bald für das Mega Drive.



Panzer, Minen und Soldaten-Ameisen: "Micro Machines Military" führt den Klassiker auf das Schlachtfeld.



Quellen: Dynatex, Theo Kranz, Playcom

- 1 Formel 1** **Psygnosis**
Dauerbrenner: Trotz ärgerlicher Last-Minute-Fehler flitzen die Formel-1-Renner der Konkurrenz auf und davon.
- 2 Resident Evil** **Capcom**
Alptraum: Das modrige Landhaus samt überdüngter fleischfressender Pflanze wird von Euch immer noch rege besucht.
- 3 Bust a Move 2** **Acclaim**
Suchterzeuger: Mit der Lizenz zum Blubbern erobert das "Bust a Move 2"-Team einen Platz in den Top 5 - weiter so!
- 4 Wing Commander 3** **Electronic Arts**
Diät-Epos: Trotz Umsetzungs-Malus schlägt sich die FMV-Weltraumsaga tapfer gegen aktuelle Neuerscheinungen.
- 5 Alien Trilogy** **Acclaim**
Comeback: Dank Werbe-Dauerfeuer für die Saturn-Version streifen die Sony-Marines wieder durch die Hitparaden-Dungeons.





GAMES

Neue Playstation-Peripherie Zurück ins Namco Museum

Mit dem Analog-Controller präsentiert Sony ein Joystick-Monster; auch Namco stellte in Japan einen Sony-Stick vor.

Mit dem wuchtigen Analog-Stick sprengt Sony alle Joystick-Maßstäbe: Das schwere Monster umfaßt zwei Steuerknüppel, die mit vielfältigen Knöpfen (selbst für die kleinen Finger!) zugeflastert sind. Per Schiebeschalter wechselt Ihr vom Analog- in den Digital-Modus: Durch diese zwei Betriebsarten ist der Stick mit allen Playstation-Titeln kompatibel. Am rechten Hebel ist zusätzlich ein Mini-Joystick angebracht, der weitere Steuermöglichkeiten eröffnet. Bisher unterstützt nur ein Spiel den speziellen Analog-Modus: der bereits ausgelieferte Action-Flugsimulator "Raging Skies". Weitere Projekte sind im Moment nicht bekannt, ideal wäre der Doppelstick für Williams angekündigtes "Robotron"-Update, denn auch in der klassischen Vorlage wurde mit zwei Knüppeln gesteuert. Zukünftige Titel, die den Stick unterstützen, werden auf der Software-Hülle mit einem speziellen "Analog Stick"-Icon gekennzeichnet. Das massive Joyboard wird mit Saugfüßen fixiert. Der Verkaufspreis liegt bei 130 Mark, der Analog-Joystick ist ab sofort im Handel. Auch Namco bringt nach dem NeGcon und dem nur in Japan erhältlichen Drehregler einen neuen Controller auf den Markt: Das Joyboard ist im Gegensatz zum Sony-Stick konventionell designed, knapp 1,5 Kilo schwer und erscheint am 20. Dezember in Japan.



"Darf's ein bißchen mehr Joystick sein?" Sony's Analog-Sticks würden auch in ein Flugzeug-Cockpit passen.



Ab 20. Dezember in Japan erhältlich: Namco's neues Playstation-Joyboard.

Im November erscheint der vierte und vorletzte Teil des "Namco Museum" in Japan.

Neben zwei unbekannten Werken tummeln sich diverse Klassiker auf dem "Namco Museum Vol.4": "Pacland" (1984) ist ein witziges Jump'n'Run, in dem die Pampelmuse Ausflüge unternimmt und mit Hilfe einer guten Fee sogar das Fliegen lernt. "Assault" (1988) begeisterte Arcade-Fans mit seiner revolutionären 360-Grad-Spielmechanik: Wechselt Ihr die Richtung Eures Panzers, bleibt dieser in seiner Position und die Umgebung rotiert um das Vehikel. "Ordyn" (1988) wiederum ist ein Comic-Horizontal-Shooter für zwei Spieler. Einige Fans kennen "Pacland" und "Ordyn" sicher noch aus seligen PC-Engine-Zeiten: Beide Klassiker wurden schon auf diese 8-Bit-Konsole pixelgenau umgesetzt und Ende der achziger Jahre veröffentlicht.



"Pacland": Der sympathische Jump'n'Run-Opa stellt Euch auch Ms. Pac-Man und den Sohnmännchen vor!

Neues Entwicklungssystem für die Playstation

Metroworks Inc., ein führender Hersteller von Entwicklungssystemen für Macintosh-Software, bietet ein neues PS-Toolkit an.

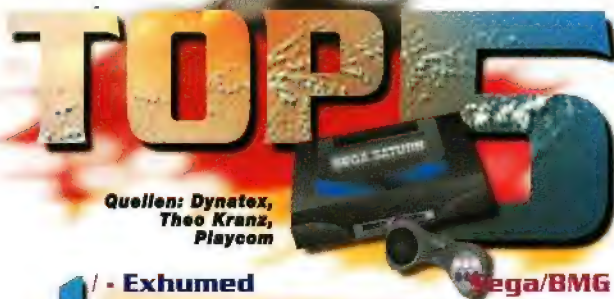
Dazu schloß Metroworks mit Sony CE Amerika einen Vertrag ab, ein komplettes Entwicklungssystem zu entwickeln und zu vertreiben. Das "Codewarrior"-Toolkit, das auf Mac- und Win95-Rechnern läuft, kommt in einer professionellen und einer Amateur-Version (für Hobby-Programmierer) auf den Lizenznehmer-Markt. Es soll eine einfache und noch leistungsfähigere Entwicklungsbasis bilden. Bisher waren ausschließlich Original-Entwicklungssysteme von Sony Japan, USA und England direkt erhältlich.

Megaman goes Dancefloor

Ein neuer Stern am Kiddie-Techno-Himmel: Wenn eine schlumpfährliche Stimme zum "Megaman" ansetzt und eine andere "I'm the King of the Ring" intoniert, dann weiß der gewiefte Videospieler-Kenner, daß die unbarmherzige Marketing-Maschinerie wieder zugeschlagen hat. Während der unmusikalisches Sonic bereits die zweite Single auf den Markt wirft, debütiert Capcom's Megaman jetzt erst als Sample-Lieferant. Auch eine "Megaman Dance" Compilation ist erhältlich. Auf diesem Zwei-CD-Epos zweifelhafter Qualität feiern weitere Techno-Perlen ihre Existenz: Neben bekannteren Acts wie Dune trällern auch Zwergen-Performer zur Melodie von "Ace of Base"-Hit "It's a beautiful Life" die bedeutungsschwangeren Worte "Bin ein Mainzmann und hab' kein Geld" in's Mikro – hoffen wir, daß es dabei bleibt und wir (mangels Erfolg) von weiteren musikalischen Ergüssen dieser Art verschont bleiben.



...Sega Rally und andere Saturn-Rits am Netz: Um die Verknüpfung von Konsolen und Internet voranzutreiben, modifiziert Sega neben einigen anderen Saturn-Spielen wie "Baku Baku" auch "Sega Rally" für Multiplayer-Tauglichkeit. Fernost-Besitzer des Saturn-Netlink liefern sich mit der "Plus"-Variante heiße Positionskämpfe – mal sehen, ob die ehrgeizigen Pläne demnächst auch in Deutschland verwirklicht werden.



Quellen: Dynatex, Theo Kranz, Playcom

- 1 / - **Exhumed** **Sega/BMG**
Alttertümlich: Gruft-Geballer und ägyptisches Grabräuber-Ambiente locken Euch in die Antike.
- 2 / 1 **Nights** **Sega**
Aufwendig: Traumspeil "Nights" verkauft sich sowohl mit als auch ohne Analog-Controller weiter hervorragend.
- 3 / 2 **Alien Trilogy** **Acclaim**
Außerirdisch: Auch ohne menschliche Gegner haben die Sega-Space-Marines immer noch genug zu tun.
- 4 / 5 **Athlete Kings** **Sega**
Athletisch: Sega's Vorzeige-Olympiade bringt Euch den besten "Track & Field"-Nachzieher aus der Spielhalle in's Wohnzimmer.
- 5 / 4 **Story of Thor 2** **Sega**
Altbacken: Leider hat Sega dem orientalischen Thor keine 32-Bit-würdige Umwelt gegönnt. Trotzdem schlägt er sich tapfer...

...Konami forscht mit IBM: In Zusammenarbeit mit dem PC-Erfinder und Hardware-Hersteller IBM entwickelt der Videospielerhersteller Konami eine neue 3D-Technologie für den Arcade-Bereich - Das berichtete Konami Japan Anfang September. Einen Prototyp des neuen Spielautomaten-Boards möchte Konami jedoch erst auf der AMOA-Messe in Texas vorstellen. Angeblich soll das leistungsfähige 3D-Board in der Lage sein, über fünf Millionen Polygone in der Sekunde darzustellen und zu manipulieren.



Blast Chamber

Activision für Playstation, ab Dezember im Handel



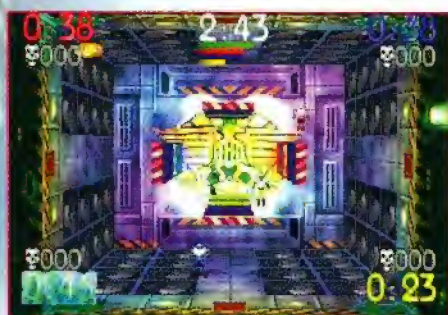
Ein Tritt auf die Drehpfeile genügt: Die "Blast Chamber" rotiert und alle anderen Spieler fallen nach unten!

PS In der Zukunft werden die harmlosen Spielshows der Gegenwart durch eine mörderische neue Variante ersetzt: Bis zu vier todgeweihte Spieler treten in der "Blast Chamber" zum gnadenlosen Gefecht an. Jeder der Kämpfer hat eine tickende Zeitbombe auf dem Rücken. Läuft der Countdown ab, explodiert der arme Kerl in einem Feuerball. Um der drohenden Selbstzerstörung zu entgehen, rangeln und prügeln sich die Gladiatoren um eine Energie-Sphäre.

Wird diese in Besitz gebracht und in einen Reaktor der eigenen Farbe gelegt, verlängert sich die zur Verfügung stehende Restzeit auf der Bombenuhr. Legt Ihr sie dagegen in einen gegnerischen Reaktor, verkürzt Ihr die Zeit der Kontrahenten. Neben diversen Treppen, undurchdringlichen Spikes und Schwebetransportern nutzt Ihr eine architektonische Besonderheit der "Blast Chamber": Tretet Ihr auf bestimmte Pfeile am Rand, dreht sich die Kammer um jeweils 90 Grad und alle Gegner purzeln auf das neue Bodensegment herunter. Durch den Aufprall verliert auch der sphärentragende Spieler das Objekt der Begierde und ein neuer Kampf beginnt.

Mit herzhaften Remplern holt Ihr Euch den Kristall, wenn gerade kein Pfeil in der Nähe ist. 20 Multispieler- und 40 Einzelspieler-Kammern gilt es zu meistern: Vielfältige Extras wie ein Turbo-Sprung oder Magneten würzen den

Spielverlauf jeder Kammer mit taktischer Note. Habt Ihr keine Kumpels zur Hand, springt auch der CPU-Gegner ein. *ch*



In den Bildschirmecken erkennt Ihr die verbleibende Lebenszeit eines jeden Bomben-Gladiators.



FIFA Soccer '97

Electronic Arts für Playstation, ab Dezember im Handel



Auszeit für Bitmaps: Zum ersten Mal setzen sich "FIFA"-Stadion und -Spieler ausschließlich aus Polygonen zusammen.

PS Auf in die zweite Runde: Mit den 97er-Versionen von "FIFA Soccer" will EA Sports die leicht enttäuschenden 32-Bit-Erstlinge vergessen machen. An der ausgereiften Spielmechanik mit intuitiver Steuerung und intelligenten Computer-Mitspielern hat sich logischerweise wenig geändert. Dafür wurde die Präsentation überarbeitet und ein dynamisches Intro vorgeschaltet, das auch TV-Ansprüchen genügt.

Eine der spannendsten Ergänzungen des 97er-Updates ist

der "Indoor"-Modus. Erstmals dürfen FIFAisten in der Halle kicken und die besonderen Feinheiten von Bandenkrachern verinnerlichen. Dieser Bonus ging nicht auf Kosten der Outdoor-Features: Nach wie vor spielen wir mit unseren Lieblingsmannschaften in einer Liga, bestreiten ein Turnier und wagen uns vorab in die Playoffs. Unzählige Optionen und Parameter sind dabei zu beachten, ausführliche Statistiken im gewohnt akkuraten EA-Stil geben über taktische Feinheiten Auf-



Während des Spiels könnt Ihr die wichtigsten Optionen einsehen und abändern.



Technik-Traum: Ziel der Entwickler sind 25 Bilder/Sekunde auf der Playstation.

schluß. Und das beste zum Schluß: Erstmals bei "FIFA" setzen sich auch die Spieler aus Polygonen zusammen und haben nun mehr Freiheiten, den Ball aus verschiedensten Winkeln anzunehmen und abzuspielen. Dies soll zu einer neuen Spieldynamik führen, die nicht nur "FIFA"-Kenner reizen dürfte.

Inwieweit das Ganze technisch optimal umgesetzt wird, läßt sich aufgrund unserer Vorabversion noch nicht sagen.

Neben der Playstation-Fassung ist auch eine Saturn-Variante in Arbeit, die allerdings erst im Frühjahr '97 erscheint. *mg*



Eine der Kamerapositionen ist die Sicht hinter dem Tor: Hier beäugen wir gerade eine brisante Szene in Zeitlupe.



Ist die Katze gesund, ärzert sich die Mafia!

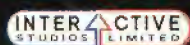


- Acht isometrische Welten
- 16 verschiedenen Locations
- Zwei-Spieler-Modus ohne Link Kabel.
- Komplett deutsch

Firo & Klawd sind **clever**, bis an die Zähne bewaffnet und auf alles gefaßt. Der Orang-Utan Officer Firo (einer von New Yaks besten) und der Straßen-Kater Klawd sind gezwungen zusammenzuarbeiten, um ihre pelzigen Häuse zu retten. Klawd wurde von Firo eingelocht, als er nichtsahnend Falschgeld für die Mafia durch die Stadt schmuggelte. Läßt Firo die Fälscherwerkstatt nicht innerhalb kürzester Zeit hochgehen, landet er dort, wo Klawd herkommt: auf der Straße. Das ungleiche Duo muß nun Hinweise sammeln und dem Kreuzfeuer des Mobs ausweichen, bis der Falschgeldkönig von New Yak City erledigt ist.

Erhältlich für Sony PlayStation und auf PC-CD-ROM

BMG Interactive im Internet: <http://www.bmginteractive.de>



Im Vertrieb von:



BESUCHEN SIE UNS:
COMPUTER 96
 IN KÖLN
 VOM 15.-17. NOVEMBER
 HALLE 10-2, STAND A-11
BITS&FUN
 IN MÜNCHEN
 VOM 22.-24. NOVEMBER
 HALLE 3, STAND B12/C11

THEO

Laden
 94032 Passau
 Bahnhofstraße 28

Laden
 97070 Würzburg
 Juliuspromenade 11 & 68

& LÄDEN

KRANZ VERSAND



Die Hard Trilogy (SA/PS) 89,-



Disruptor (PS) 89,-



Baphomet's Fluch (PS) 89,-



Soviet Strike (PS) 89,-

Sega Saturn

SEGA SATURN	399,-
dt Version, 1 Jahr Garantie, inkl. RGB-SCART-Kabel, Control Pad 2, Batterie, Demo-CD und Tips&Tricks-Buch	
SEGA SATURN SEGA RALLY SET	464,-
WIE OBEN, INKL. TOPSPIEL SEGA RALLY	
CONTROL PAD	44,-
3D-CONTROL PAD	64,-
EXPLORER CONTROL PAD	19,-
ARCADE RACER - LENKRAD	109,-
PREDATOR GUN -	
PISTOLE FÜR VIRTUA COP 2	69,-
VIRTUA GUN - PISTOLE	79,-
GAME BUSTER - ACTION REPLAY	84,-
MEMORY CARD - ORIGINAL	99,-
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT	79,-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER	54,-
SIX-PLAYER-ADAPTER	59,-
ALIEN TRILOGY	84,-
AMOK (ANFANG NOV.)	89,-
AREA 51	94,-
ATHLETE KINGS - DECATHLETE	84,-
BATMAN FOREVER (NOV.)	89,-
BEDLAM (NOV.)	94,-
BLAM! MACHINEHEAD	94,-
BLAZING DRAGONS	79,-
BREAKPOINT TENNIS (NOV.)	99,-
BUBBLE BOBBLE	79,-
COMMAND & CONQUER (DEZ.)	89,-
CRUSADER NO REMORSE (DEZ.)	64,-
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP	
EDITION (MITTE NOV.)	94,-
DESTRUCTION DERBY	84,-
DISCWORLD	84,-

EARTHWORM JIM 2 (NOV.)	89,-
EXHUMED	89,-
FIFA SOCCER 97 (MITTE DEZ.)	84,-
FIGHTING VIPERS	89,-
GRID RUNNER (NOV.)	94,-
GUN GRIFFON	79,-
HEXEN (NOV.)	84,-
JEWELS OF THE ORACLE (NOV.)	99,-
LAST DYNASTY (NOV.)	99,-
LOST VIKINGS 2 (DEZ.)	89,-
MADDEN NFL 97 (ANFANG NOV.)	84,-
MEGA MAN X3 (NOV.)	94,-
MR. BONES	89,-
NBA JAM EXTREME (DEZ.)	79,-

THE STORY OF THOR 2	84,-
THREE DIRTY DWARVES	89,-
TILT (NOV.)	89,-
TOMB RAIDER	89,-
TUNNEL B1 (NOV.)	89,-
VIRTUA COP 2 (ANFANG DEZ.)	94,-
VIRTUA COP 2 INKL. VIRTUA GUN (ANFANG DEZ.)	129,-
VIRTUA FIGHTER 2	94,-
VIRTUA FIGHTER KIDS	89,-
WORLD SERIES BASEBALL 2	84,-
WORLDWIDE SOCCER '97	89,-
WWF IN YOUR HOUSE (NOV.)	79,-
X2 - PROJECT X (NOV.)	99,-

Weihnachtsh

0180 5

Playstation

NHL POWERPLAY '96 (NOV.)	89,-
NIGHTS	89,-
NIGHTS INKL. 3D-CONTROL PAD	129,-
PANZER DRAGON ZWEI	89,-
PGA TOUR 97 (ENDE NOV.)	89,-
SEGA AGES (DEZ.)	89,-
SIM CITY 2000	94,-
SPOT G.T. HOLLYWOOD (NOV.)	89,-
STREET FIGHTER ALPHA 2 (NOV.)	94,-
SUPER MOTOCROSS (NOV.)	89,-
TEMPEST 2000 (DEZ.)	89,-
THE NEED FOR SPEED	89,-

SONY PLAYSTATION	389,-
dt Version + Control Pad + Demo CD	
CONTROL PAD	54,-
STATION-CONTROL PAD	29,-
STATION MASTER-CONTR. PAD	34,-
NEGCON PAD	79,-
ANALOG JOYSTICK	129,-
MADCATZ - LENKRAD	149,-
GAME BUSTER - ACTION REPLAY	89,-

09 31 /

ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ

NINTENDO 64

RECHTZEITIG VORBESTELLEN!
 SICHERN SIE SICH NOCH HEUTE IHR EXEMPLAR!

NINTENDO 64 (MÄRZ 97)	399,-
DT VERSION INKL. 3D-CONTROLSTICK	
3D-CONTROL STICK (ANFANG MÄRZ)	59,-
ANTENNENKABEL (ANFANG MÄRZ)	49,-
SUPER MARIO 64 (ANFANG MÄRZ)	99,-
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER (ENDE MÄRZ)	24,80
PILOTWINGS 64 (ANFANG MÄRZ)	119,-
SHADOWS OF THE EMPIRE (ANFANG MÄRZ)	139,-



Tomb Raider (SA, PS) 89,-



Daytona USA

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an Versand per NN DM 6,90 zzgl. Nachnahmegebühr bei York (nur Eurochecks) DM 4,-. Versand und Laden, Preisänderungen, Änderungen vorbehalten. UPS DM 10,-. Porto Ausland DM 18,-. • Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr.

MEMORY CARD 15 BLOCKS	49,-	LOST VIKINGS 2 (ANFANG DEZ.)	89,-
MEMORY CARD 120 BLOCKS	74,-	MADDEN NFL 97	84,-
3.5" MEMORY DISK DRIVE	159,-	MEGA MAN X3 (NOV.)	94,-
ANTENNENKABEL	44,-	MOTOR TOON 2 (NOV.)	89,-
A-TRAIN (ENDE NOV.)	99,-	MYST (ANFANG NOV.)	89,-
ADVENTURES OF LOMAX (NOV.)	89,-	NAMCO MUSEUM 2 (NOV.)	89,-
ANDRETTI RACING	89,-	NAMCO MUSEUM 3 (DEZ.)	89,-
AREA 51	94,-	NASCAR RACING 96 (DEZ.)	89,-
AYRTON SENNA KART (NOV.)	99,-	NBA HANGTIME (NOV.)	94,-
BAPHOMET'S FLUCH (NOV.)	89,-	NBA JAM EXTREME (NOV.)	89,-
BATMAN FOREVER (NOV.)	89,-	NBA LIVE 97 (ANFANG DEZ.)	84,-
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2	99,-	NHL 97 (ENDE NOV.)	84,-
BEDLAM (NOV.)	94,-	NHL POWERPLAY '96 (NOV.)	84,-
BLACK DAWN (NOV.)	94,-	ON-SIDE SOCCER	89,-
BLAM! MACHINEHEAD	89,-	PANDEMONIUM (NOV.)	89,-
BLAST CHAMBER (NOV.)	99,-	PGA TOUR 97	84,-
BLAZING DRAGONS	79,-	PLAYER MANAGER	89,-
BREAKPOINT TENNIS (NOV.)	99,-	PO'ED (OKT.)	89,-
BUBBLE BOBBLE	84,-	POWER MOVE WRESTL. (NOV.)	99,-
BUBBLE BOBBLE 2	84,-	PRIME GOAL (ENDE NOV.)	89,-
BURNING ROAD	89,-	PROJECT OVERKILL (NOV.)	99,-
CRASH BANDICOOT (NOV.)	109,-	RE-LOADAD (DEZ.)	89,-
CHRONICLES o.f. SWORD (NOV.)	89,-	RETURN FIRE	89,-
COMMAND & CONQUER (DEZ.)	89,-	RIDGE RACER REVOLUTION	99,-
CRUSADER NO REMORSE (DEZ.)	69,-	SAMPRAS EXTREME TENNIS	89,-
DARKSTALKERS	89,-	SIM CITY 2000 (NOV.)	94,-
DAVIS CUP WORLD TOUR	94,-	SMASH COURT TENNIS (DEZ.)	89,-
DEATHDROME (DEZ.)	89,-	SOVIET STRIKE (ANFANG NOV.)	89,-
DESTRUCTION DERBY 2 (NOV.)	99,-	SPOT G.T. HOLLYWOOD (NOV.)	89,-
DIE HARD TRILOGY (ENDE NOV.)	89,-	STAR GLADIATOR (NOV.)	94,-
PREDATOR GUN	-	STEEL HARBINGER (NOV.)	94,-
PISTOLE FÜR DIE HARD TRILOGY	69,-	STREET FIGHTER ALPHA 2 (NOV.)	94,-
DISRUPTOR (ANFANG DEZ.)	89,-	STREET RACER (DEZ.)	99,-
DRAGONHEART FIRE&ST. (NOV.)	89,-	SUPER MOTOCROSS (NOV.)	89,-
EARTHWORM JIM 2 (NOV.)	84,-	SUPERSONIC RACERS	89,-
EXCALIBUR (ENDE NOV.)	99,-	TEKKEN 2 INKL. DEMO-CD	99,-
EXHUMED (ANFANG NOV.)	89,-	TEMPEST X (ANFANG DEZ.)	89,-
FADE TO BLACK	84,-	TILT (NOV.)	84,-
		TITAN WARS	89,-

Hotline ab 20.11.:

211844

FIRE & KLAUD (MITTE NOV.)	89,-	TOMB RAIDER (NOV.)	89,-
FLOATING RUNNER	99,-	TUNNEL B1	89,-
FORMEL 1	99,-	VICTORY BOXING (NOV.)	84,-
GRID RUNNER (NOV.)	94,-	VIRTUAL TENNIS (DEZ.)	89,-
HEXEN (NOV.)	94,-	WING COMMANDER III	89,-
HYPER F. M. TENNIS (NOV.)	89,-	WIPEOUT 2097	99,-
INT. SUPERSTAR SOCCER (NOV.)	99,-	WRECKING CREW (NOV.)	99,-
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	89,-	WWF IN YOUR HOUSE (DEZ.)	89,-
INTERNATIONAL MOTO X (NOV.)	84,-	X2 - PROJECT X (NOV.)	99,-
IRON & BLOOD (NOV.)	79,-	X COM 2 TER. F.T. DEEP (NOV.)	99,-
JUMPING FLASH 2	99,-		
LAST DYNASTY (NOV.)	99,-		

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
Fax 0931/571602

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

BAKU BAKU ANIMAL	59,-
BATTLE MONSTERS	69,-
BUST-A-MOVE 2 ARCADE EDITION	64,-
CLOCKWORK KNIGHT 2	59,-
DARIUS 2	59,-
DAYTONA USA	49,-
FIFA SOCCER 96	44,-
GHEN WAR	69,-
HI-OCTANE	39,-
MAGIC CARPET	49,-
NBA ACTION	69,-
NHL ALL-STAR HOCKEY	49,-
NIGHT WARRIORS (CAPCOM)	79,-
PARODIUS DELUXE	59,-
ROBOTICA	49,-
SEGA RALLY	79,-
SHINOBI X	59,-
SHOCKWAVE ASSAULT	44,-
STARFIGHTER 3000	69,-
STREET FIGHTER ALPHA	69,-
STRIKER '96	59,-
THEME PARK	49,-
VIRTUAL RACING	39,-
VIRTUAL HYDELIDE	59,-
WWF WRESTLEMANIA ARCADE	59,-

Playstation

AGILE WARRIOR F111	49,-
ALIEN TRILOGY	79,-
BUST-A-MOVE 2 ARCADE EDITION	64,-
CRITICOM	59,-
GALAXY FIGHT	69,-
HI-OCTANE	44,-
JUPITER STRIKE	49,-
KILLING ZONE	69,-
MAGIC CARPET	49,-
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	59,-
OLYMPIC SOCCER	69,-
REVOLUTION X	54,-
SHOCKWAVE ASSAULT	49,-
SLAM'N JAM '96	74,-
STARFIGHTER 3000	79,-
STREET FIGHTER ALPHA	79,-
VIEWPOINT	69,-
WILLIAMS ARCADE'S GREAT HITS	59,-

**FRAGEN SIE AUCH
NACH UNSEREN
SPIELEN FÜR PC,
GAME BOY UND GAME
GEAR!**

Super Nintendo

DONKEY KONG COUNTRY 2	119,-
DONKEY KONG C. 3 (NOV.)	129,-
FIFA SOCCER 97 GOLD (NOV.)	119,-
LOST VIKINGS 2 (DEZ.)	109,-
LUFIA MIT SPIELEBERATER (DEZ.)	114,-
NBA LIVE 97 (ENDE NOV.)	119,-
SIM CITY 2000 (NOV.)	129,-
STREET FIGHTER ALPHA 2	129,-
TERRANIGMA & SPIELEBERATER	114,-
WINTER GOLD	114,-
WORMS (OKT.)	119,-

Mega Drive

FIFA SOCCER 97 GOLD (NOV.)	109,-
INT. SUPER SOCCER DEL. (NOV.)	79,-
MADDEN NFL 97 (MITTE NOV.)	109,-
NBA LIVE 97 (MITTE NOV.)	109,-
NHL 97	109,-
SONIC 3D (NOV.)	99,-
VIRTUA FIGHTER (NOV.)	99,-

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 16.30 Uhr bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von drei Artikeln sogar portofrei. Nutzen Sie unseren besonderen Vorbestellservice: Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie nur Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt portofrei. Sie können auch unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (3 DM), adressiertem Rückumschlag anfordern. Bei Bestellungen liegt dieses bei.

**AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE JETZT
AUCH FÜR UNSERE
KUNDEN IN ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049/85 17 37 77**

VERSANDKOSTEN 6,90 DM, 1 DM = 7,5 ÖS

**SEGA TIPS &
TRICKS 1996
HILFE ZU ÜBER 30 SPIELEN
ENTSTANDEN AUS DER
TÄGLICHEN PRAXIS DES
SEGA INFO SERVICE
NUR 15,- DM**

57 16 01

ODER: 0931 / 57 16 06



Champ. Ed. (SA) 94,-



Virtua Cop 2 (SA) 94,-



Fighting Vipers (SA) 89,-



Tunnel B1 (SA/PS) 89,-



Das geht auf die Bandscheiben:
Wrestler Neil schickt Euch mit einer
krachenden "Powerbomb" auf die Bretter.

Shadow Struggle

PS Wer aus Rache oder Ehrgeiz
den Ring besteigt, wird von
den "Shadow Struggle"-

Schlägern nur belächelt: Zehn
Millionen Dollar Preisgeld sind für
Kei, Bobby & Co. der Grund, am barba-
rischen 3D-Turnier teilzunehmen.
Von Dollar-Noten geblendet wählt Ihr
unter acht Prügelknaben einen Wrestler,
Soldaten oder Straßenkämpfer. Wer sich
nicht sofort ins Dojo wagt, sammelt in
den Arena-Kämpfen Erfahrungspunkte,
die er im Specialshop gegen hämmernde
Specialmoves eintauscht. Zwar könnt Ihr
Euren modifizierten Helden per Memory
Card speichern, ihn jedoch nicht in den
Zwei-Spieler-Modus oder das Turnier
übernehmen – schade, daß sich dieses
interessante Feature spielerisch somit als
sinnlos herausstellt.

Im Turnier startet Ihr mit einem der acht
Standard-Charaktere: In einer räumlich
begrenzten Arena vor Wasserfällen, in
einer Disco oder gar im Weltall steuert
Ihr Euren Raufbold mit einer "Virtua
Fighter"-ähnlichen Tastenbelegung. Per
Schlag- und Tritt-Taste teilt Ihr



Im Specialshop tauscht Ihr Punkte
gegen Moves: Sechs Kombinationen könnt
Ihr nach Belieben belegen.

Combos aus, für Nahkampfspecials wie
Flickflack, Backpfeifenwirbel und Super-
Uppercut kombiniert Ihr Steuerkreuz-
aktionen und die Skill-Taste. Habt Ihr
ausreichend spirituelle Energie gesamt-
elt, setzt Ihr zum gefürchteten Super-
Combo an. Dabei bleibt die Steuerung
pixelgenau, zumal Ihr Eure Reichweite
hervorragend einschätzen könnt. Leider
bieten sechs Specials und ein Wurf pro
Nase zuwenig Freiraum für Über-
raschungen, nach ein paar Prügeleien
habt Ihr die meisten Moves gesehen.
Obendrein vermisste ich Abwehrgriffe
und die Flucht in die dritte Dimension.
Auch wenn Eure Schläger mit Detail-
reiche nicht gerade protzen, die fließen-
de Polygongrafik und fetzigen Rock-
sounds im Hintergrund runden "Shadow
Struggle" zu einem wuchtigen 3D-Prüg-
ler ab, der nach einigen Keilereien je-
doch ausgereizt ist. oe

Muster von Dynatex. Tel.: 0231/5575000

SPIELSPASS 67%

幻影闘技

HERSTELLER
Banpresto

SYSTEM
Playstation

BRD-RELEASE
nicht geplant

Flotter 3D-Prügler mit sauberer
Grafik und guter Steuerung, je-
doch wenig Specials. Lang-
fristig nicht motivierend.

AB 12



Da knirschen die Knochen:
Nach Kei's Uppercut-Combo fliegen die
Gegner benommen durch die Arena.



Grimmiger Luftballon auf ein Uhr:
Kommen Euch Gegner zu nahe, solltet Ihr
möglichst schnell die Flucht ergreifen.

Slamscape

PS Allen Fans der Grungeband
"God lives Underwater"
(falls es welche gibt) spen-
diert Viacom das passende
schmuddelige Videospiel: In "Slam-
scape" steuert Ihr einen futuristischen
Gleiter durch platte Fantasiezonen,
Zubehör-Freaks stöpseln ihren analogen
Stick an die Konsole. Per Knopfdruck
feuert Ihr Laser, Wurfstern und Bären-
falle ab, zündet den Nachbrenner und
hüpft über Hindernisse. In den vier kon-
fusen Fantasiewelten ist es Eure Aufga-
be, kryptische Orbs aus Riesenrädern
und Frisbee-Raumschiffen zu befreien
und diese anschließend am Tempel in
der Mitte der Zone abzuliefern. Dabei
schliddert Ihr um sinnlos herumstehende
Gartenzäune und weicht den Schüssen
fliegender Rotorblätter und quadratischer
Jahrmaktbuden aus. Auf moderne
Features wie Radar oder Punktezahl-
ung dürft Ihr jedoch nicht hoffen. Dabei
nervt Euch nicht nur der unbegrenzte
Gegnernachschub, sondern auch die ver-
waschene "Hover Strike"-Steuerung, die
Ihr nur mit Mühe kontrollieren könnt.
Auch das undurchsichtige Leveldesign,
die emotionslosen Hintergrundmelodien
und detaillose Polygongrafik lassen kei-
nen Zweifel, welch programmiertechni-
sche Schandtat sich hinter "Slamscape"
verbirgt. Selbst die dumpfen Digisounds
erinnern an legendäre Baller-Gurken wie
"Crescent Galaxy". Einziger Trost für
Fans von "God lives Underwater": Auf
der CD befinden sich neben dem Spiel
drei Videoclips der Band. oe

Muster von Dynatex. Tel.: 0231/5575000

SPIELSPASS 34%

Slamscape

HERSTELLER
Viacom

SYSTEM
Playstation

BRD-RELEASE
1. Quartal 97

Plumpes 3D-Geballer mit
verwaschener Steuerung,
lahmem Leveldesign und
hingeschludelter Grafik.

AB 12



DAYTONATM USA

Championship

CIRCUIT EDITION

Noch schneller... Noch heißer...
Der Nachfolger von SEGAs erfolgreichstem
Arcade-Autorennspiel ist da.





SONY DIMENSION



Da pocht die Glatze: Bonk-Verschnitt Baifu reißt bei schallenden Backpfeifen die Augen weit auf.

Battle Arena Nitohshinden

PS Was dem Sega-Schläger sein "Virtua Fighter Kids", ist dem "Toshinden"-Prügler sein "Nitohshinden". Anders als bei "Virtua Fighter Kids" findet Ihr im neuesten Junior-Prügelspiel veränderte Hintergründe und Kung Fu-Kids: Statt elf Kämpfern sind nur acht Hosenmatze anwählbar, Wüstlinge wie Fo und Gaia wurden gegen Glatzkopf Baifu und Student Ryuji ausgetauscht. Auch die Specials wurden dem niedlichen Manga-Stil angepaßt: Elji wirft mit ausgestopften Socken nach Euch, Ryuji schießt Euch seinen Fußball ins Gesicht. Nachdem Ihr Euch über den ulkigen Prügeleinführungskurs amüsiert habt, klickt Ihr Euch ins Turnier: Wie im sportlichen Vorbild landet Ihr Specialmoves mit den Zeigefingertasten und blockt mit einem Schritt nach hinten. Leider "merkt" sich das Spiel keine Joypad-Aktionen: Drückt Ihr von Kampfbeginn an nach schief-oben, um nach vorn zu springen, bleibt Euer Held ungerührt stehen. Obendrein dreht sich Euer Charakter nicht automatisch in die



In der Takara-Disco färben die bunten Deckenstrahler das Gesicht Eures Helden grün, blau und rot.

Richtung des Gegners, so daß Ihr nach einem Sprung oft schief zum Gegner steht und ihn anschließend verfehlt. Ansonsten ist die Steuerung flott, die einfachen Polygonfiguren begünstigen die nahezu Clipping-freie Kampf-atmosphäre. Dafür sorgen die wenig transparenten Schwertwischer und Verzerrungseffekte für Verwirrung: Eure Reichweite könnt Ihr nur grob einschätzen. Die farbenfrohen Disco- und Jahrmarkthintergründe schunkeln fröhlich zum flippigen Kleinkinder-Sound, wirken mit den starren Bitmap-Silhouetten und pixligen Objekten jedoch etwas uninspiriert. Hätten die Entwickler nicht zugunsten der Effekte auf Spielbarkeit und Charakterdetails verzichtet, würde "Nitohshinden" das Niveau der Vorgänger halten. **oe**

Dynatex, Dortmund, Tel.: 0231/5575000

SPIELSPASS 77%

BATTLE ARENA
Ex2w3w

HERSTELLER
Takara

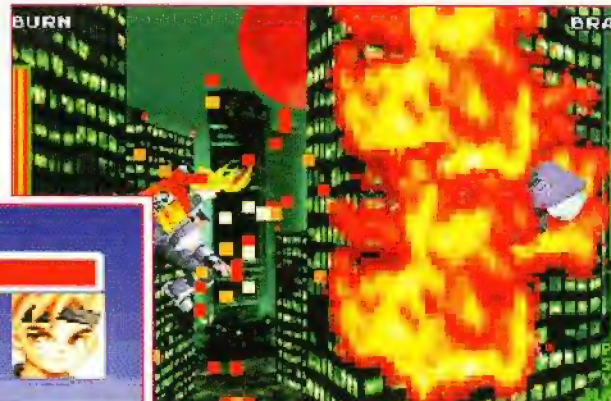
SYSTEM
Playstation

BRD-RELEASE
nicht geplant

Junior-Toshinden mit neuen Schlägern, Arenen und Effekten. Spielbarkeit und Detailreichtum haben leider gelitten.



Online-Hilfe von CD: Ein putziges Japan-Girl führt Specials und Combos per Videoschnipsel vor.



Spiel mit dem Feuer: Wenn Burns Flammeninferno ins Leere geht, setzt er mit einer schallenden Ohrfeige nach.

Psychic Force

PS Ließen sich schwebende Prügelknaben in 3D-Arenen bisher nur im SNES-Schläger "Bastard" blicken, zischen Fans skurriler Keilereien ab sofort durch die Quader-Arenen von "Psychic Force". Mit einem von neun Prügelmagiern (Endgegner Kieth müßt Ihr freispielen) tretet Ihr zum Kampfsportturnier über Berggipfeln und Hochhäusern an: Mit 90 Grad-Specials schleudert Ihr Eurem Feind Eiszauber, Blitzgewitter und Feuerbälle um die Ohren. Startet Euer Kontrahent eine Gegenattacke weicht Ihr innerhalb eines begrenzten Flugraums geschickt aus. Steuerung und Kollisionsabfrage sind pixelgenau, die meisten Duellen entwickeln sich jedoch zu wirren Flugstunden mit Dauerfeuer und Zufallstreffern – etwas Schwerkraft als taktischer Akzent hätte nicht geschadet. Obendrein vermiesen Polygon-Clipping, pixlige Effekte und kantige Akteure spannende Magierduelle. Trotz der schnittigen Synthie-Grooves sollten nur Importfans einen Probekampf wagen. **oe**

Muster von Dynatex, Dortmund. Tel.: 0231/5575000



Schlag hoch drei: In der dreidimensionalen Arena ist genug Platz, den Blitz des Feindes auszuweichen.

SPIELSPASS 52%

Psychic Force

HERSTELLER
Taito

SYSTEM
Playstation

BRD-RELEASE
nicht geplant

Fliegende 3D-Schläger wüten in der Hoffnung auf Zufallstreffer: Die Steuerung ist vortrefflich, der Spielverlauf bodenlos fade.



DIE GUTEN ALTEN ZEITEN KOMMEN WIEDER, DOCH
DIESES MAL AUF 32-BIT, IN 32.000 FARBEN,
HORIZONTAL, VERTIKAL, BRACHIAL!



ocean

TEAM 17

Alleinvertrieb für Deutschland

Laguna



Action-Inferno: Jede Eurer Raketen zieht einen eindrucksvollen Rauch-Schweif hinter sich her.



"Thunderforce 3": Der "King Fish" wird wütend. Je mehr Treffer Ihr anbringt, desto schneller schießt der Obermotz zurück!

After Burner 2

Mit dem dritten Arcade-Klassiker der "Sega Ages"-Serie steigt Ihr nun zu den Wolken auf. Statt gegen Drachen und Mammuts tretet Ihr in "After Burner 2" gegen Düsen-Jets und raketenbestückte Hubschrauberstaffeln an. Kaum habt Ihr vom Sega-Flugzeugträger abgehoben, jagt Ihr in aberwitzigem Tempo über feindliches Terrain. Den Gegner-Geschwadern rast Ihr mit ratternden Vulcan-Maschinenkanone und Lock-On-Raketen entgegen: Streift Euer Fadenkreuz einen sichtbaren Gegner, ist die Zielerfassung aktiviert und die Rakete trifft. Mit den "X" bzw. "Z"-Tasten bestimmt Ihr Eure Geschwindigkeit: In den Bonusabschnitten, wo Ihr mit MG-Garben feindliche Bodenstellungen beharkt, drosselt Ihr die Geschwindigkeit, um nicht an Canyon-Wänden zu zerschellen. Klebt Euch hingegen eine hitzesuchende Rakete am Triebwerk, aktiviert Ihr den Afterburner bis zum Maximum und versucht ein Ablenkmanöver. Die Umsetzung des Hits von 1987 ist perfekt: Ungeduldige Oldie-Fans kaufen sich den gnadenlos hektischen Flieger als Import, andere warten bis zum PAL-Classic-Dreierpack ("Out Run", "Space Harrier" und "After Burner 2" auf einer Disc.) *cb*

Muster von Dynatex. Tel.: 0231/5575000

Thunderforce Gold Pack 1

Sieben Jahre ist es her, da setzte der japanische Hersteller Technosoft mit seiner Mega-Drive-Ballerserie "Thunderforce" technische und spielerische 16-Bit-Maßstäbe. Im 32-Bit-Zeitalter erinnert man sich der glorreichen Vergangenheit und präsentiert die Serie auf dem Saturn als "Gold Pack": Auf der ersten CD erlebt Ihr den zweiten und dritten Teil der Action-Saga, der "Gold Pack 2" enthält "Thunderforce 4" von 1992 und den Arcade-Bruder "Thunderforce AC". Doch zurück zu "Thunderforce 2 MD": Hier wechseln sich Draufsicht-Levels, in denen Ihr völlige Bewegungsfreiheit besitzt, und traditionelle Horizontalsequenzen ab. Die Waffensysteme des "Styx"-Jägers müßt Ihr erst aufsammeln: So kommt Ihr in den Genuß von mächtigen "Wave"-Lasern oder der selbstsuchenden "Hunt"-Energiekugeln. Der Nachfolger "Thunderforce 3" verzichtet auf die Von-Oben-Abschnitte zugunsten stark verbesserter Horizontal-Levels, die Euch mit abrupten, vertikalen Richtungs-Änderungen schocken. Der revolutionär dramatische Spielablauf wurde nur noch vom Nachfolger "Thunderforce 4" übertroffen.

Ihr kämpft gegen eklig-riesige Monster, durchfliegt Feuersbrünste und Fels-Katakomben, greift gigantische Mutterschiffe an und entscheidet im Reaktor "Cerberus" über die Zukunft der Menschheit. Wenn Ihr nicht gerade den neuen "Kid Mode" anwählt, ist der Schwierigkeitsgrad hart, aber gerecht. Die aufpeitschende Musik feuert Euch zusätzlich an und ist brillant inszeniert.



"Thunderforce 2 MD": Zerstört alle Stellungen, um die Von-oben-Levels abzuschließen.

"Thunderforce 3" ist das Highlight der Gold-CD und Nichtbesitzern des 16-Bit-Originals empfohlen: Auch heute können nur wenige Shoot'em-Ups neben dem Klassiker bestehen. "Thunderforce 2" hingegen war schon damals nicht aufregend. Schade, daß es nicht zu Remix-Versionen gereicht hat. *cb*

Muster von Dynatex. Tel.: 0231/5575000

61%

HERSTELLER
Sega

SYSTEM
Sega Saturn

BRD-RELEASE
Winter 1996

Action-Overkill aus den späten 80er Jahren: Der brachiale Luftraum-Reißer entzückt alle Oldie-Fans.

AE 12



Wabernde Flammenwände: Auf dem "Thunderforce 3"-Feuerplaneten heizen Euch zusätzlich Laser-Satelliten ein.

72%

HERSTELLER
Techno Soft

SYSTEM
Sega Saturn

BRD-RELEASE
Nicht geplant

1:1 statt Remake: Das Klassiker-Doppelpack ist auch ohne Verbesserungen und Erweiterungen sein Geld wert ist.

AE 12



Wer seine Gegner mit flotten Sprungmanövern austricksen will, entscheidet sich für Ellis: Die türkische Zirkusakrobatin rast quer über den Ring und schlägt elegante Flic-Flacs.



Gefechte auf fahrenden Lifts kommen in Mode: Duke kämpft gegen die Feuerballscheuder Kayin.

Toshinden URA

SA Takara präsentiert das erste Exklusiv-"Toshinden" für den Saturn. Vom bunten Comic-Outfit hat man sich gelöst, statt dessen werden sämtliche Kämpfer-Artworks im "Virtua Fighter"-typischen Ecken-Look gezeigt. Neben den acht Standardkämpfern hat man Politesse Tracy aus dem zweiten Teil in die "Ultimate Revenge Attack"-Riege aufgenommen, Chaos und Gaia hat man hingegen im Höhlenpfuhl von "Toshinden 2 Plus" zurückgelassen. Neu in der elf Recken starken Beat'em-Up-Crew sind Messerschwinger Ripper und Otaku Ron Ron. Die attraktive Computer-Fetischistin steigt in provokantem Schulmädchen-Outfit in den Ring: Mit transparentem Hemd, prall gefülltem Korsett und Mini-Rock macht Ron Ron auch den biedersten Prügel-Spieler zum Polygon-Lüstling. Unter Schlips, blütenweißen Textur-Strapsen und fescher Zopffrisur verbirgt sich eine explosive Göre: Die freche Chinesin wirft Eurem Kämpfer Dynamit-Stangen und rundliche ACME-Bomben an die Birne. Während Euch Ron Ron mit heiteren Slapstick-Attacken und japanophilem Funny-Gehabe aus dem Ring drängt, geht Neuzugang Ripper mit blitzschnellen Attacken und tödlicher Bewaffnung radikaler zur



Auch in der Obermotz-Liga gibt's Neuzugang: Schwertschwinger Wolf teleportiert blitzschnell über die Arena.

Sache: Der 27-jährige Muskelprotz nimmt mit goldbesetzter Lederrüstung und zerschlissenen Raver-Klamotten am Turnier teil, die massigen Stahl-Klingen werden in einer selbstgebastelten Aufhängung geschwungen und für blitzschnelle Ausfallattacken eingesetzt. Wie seine Kollegen überrascht Euch Ripper mit Interlace-Natur, neben den hochauflösenden Charakteren wird wie im Playstation-Vorgänger mit tollen Lichteffekten und runden Shading-Mienen geprotzt. Entgegen den Sony-Episoden wurden Polygonschwund und Flacker-Krämpfe fast



Duke stellt den "Toshinden"-Neuling Ripper zum Kampf: Der düstere Messerstecher führt eine flotte Klinge.



Die hübsche Ron Ron hält sich vornehm aus Nahkämpfen heraus und bombardiert Euch mit explosiven Toon-Artikeln.



Wolf hat "Toshinden"-Endgegner Sho nachgebaut: Der eiskalte Samurai-Replikant trägt den fantasievollen Namen Repli.

vollständig kuriert – sogar in den Siegesposen müßt Ihr die Fehler mit dem Mikroskop suchen. Einzige Enttäuschung: Die tristen Bitmap-Hintergründe sind trotz Interlace-Modus eine Zumutung – die meisten Optiken wurden in einem Farbaufguß zusammengepinelt. Auf Polygon-Objekte oder Parallax-Ebenen à la "Virtua Fighter 2" hat man komplett verzichtet. Ansonsten wird stimmungsvolle Prügel-Kost mit dynamischem Anime-Ambiente und simplen Specials geboten: Wieder hat Takara die wichtigsten Manöver auf einzelne Buttons gelegt – "Zugänglichkeit statt Komplexität" lautet die Devise. "Toshinden URA" ist für Saturn-Besitzer derzeit die beste Alternative zu den Sega-Mannschaften und allemal besser als Segas "Toshinden"-Umsetzung. rh
Erhältlich bei Dynatex. Tel.: 0231/5575000

Als einziges Saturn-"Toshinden" wurde "Toshinden Remix" (jap. "Toshinden S") nicht von Takara, sondern von Sega programmiert. Mittlerweile hat Takara die 20-Prügelei "Fatal Fury



Nicht so hübsch wie das Original, aber flotter: "Toshinden Remix" für den Saturn.

"Real Bout" für die Sega-Hardware entwickelt: der erste Exklusiv-Titel für den 32-Bitter war die Isometrische Cuty-Hüpferei "Steamgear Mash". Altgediente Konsolenspieler kennen die japanischen Beat'em-Up-Experten als renommierte Neo-Geo-Entwickler, die unter anderem die populäre "Fatal Fury"-Serie ins Leben gerufen haben.

SPIELSPASS 83%

HERSTELLER
Takara

SYSTEM
Saturn

BRD-RELEASE
unbekannt

Exklusiv-"Toshinden" für den Saturn: Hervorragend spielbarer 3D-Prügler mit Interlace-Kämpfern und Anime-Specials.

AB 16



Mit Euren Specials legt Ihr den gesamten Screen in Schutt und Asche, neue Bomben findet Ihr spärlich.

Don Pachi

PS Nach der Saturn-Version (Test in MAN!AC 8/96) trüdt nun auch die Playstation-Version des Arcade-Shooters "Don Pachi" ein. Wie gehabt steuert Ihr einen von drei unterschiedlich bewaffneten Jägern vertikal ins Zentrum von fünf feindlichen Militärbasen und sprengt in Non-Stop-Action alles in die Luft, was Euch vor die Kanone kommt. Mit einem Combo-System (Schnelle Treffer hintereinander addieren sich zu einer gigantischen Punktzahl) und einem Mega-Laser, (der Euch allerdings verlangsamt), bringt die Umsetzung sogar etwas Innovation ins vernachlässigte Baller-Genre. Ihr könnt im original Arcade- und im schmalen Emulations-Modus antreten, auch einen neuen Vollbildmodus ist vorhanden. Die Umsetzung ist hervorragend geglückt: Arcade-Action in bester Adrenalin-Manier erwartet diejenigen, die mit der Kürze der Levels leben können. *cb*

Testmuster von Dynatex, Tel.: 0231/5575000



Explosionsinferno: Trotz Eurer effizienten Vernichtungswaffen feuern die Gegner noch ordentlich zurück!

68%

HERSTELLER
SPS
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
nicht geplant

Kompromißlos actiongeladener Vertikal-Scroller, der Euch in ein kurzes, aber dramatisches Inferno versetzt.

AE 12



Das finale Duell findet in einer kleinen Arena statt: Wechselt häufig die Fluchtrichtung, damit Euch der Feind nicht plötzlich am Arenarand stellt.

Megatudo 2096

PS Banpresto im Prügelrausch: Kurz nach "Shadow Struggle" erreicht "Megatudo 2096" die MAN!AC-Redaktion. Nach einer ausgiebigen Test-Session war aber klar, daß unter der Schlägerquantität die Qualität sichtlich gelitten hat. Im futuristischen Combat-Turnier schlüpft Ihr diesmal nicht in die Haut eines Profi-Wrestlers, sondern schwingt Euch ins Cockpit eines von zwölf gigantischen Mechs. Jeder beherrscht nicht nur ein Repertoire an Schlägen und Specialmoves, sondern ist stilgerecht mit einer protzigen Kanone oder einem leuchtenden Laserschwert ausgerüstet. Per Feuerknopf teilt Ihr Schläge aus, ballert wild um Euch und versetzt dem Feind wuchtige Hiebe mit dem Schwert. Mit vier bis sechs Specialmoves pro Blechdose habt Ihr zusätzlich die Möglichkeit, den Gegner mit Sprintatacken und Energieblaster zu überraschen. Schlaue Krieger flüchten mit ihrem Polygonriesen per R1- und R2-Knopf in die dritte Dimension und weichen dem Angriff aus. Leider sind die Computergegner einer dauerhaften Flucht nicht gewachsen und gehen im Kugelhagel chancenlos unter. Leider lohnt sich das Durchspielen nicht:

Im Abspann müßt Ihr Euch mit den Credits und einem spartanischen "You won!" zufriedengeben. Bleibt Ihr fair im Infight, müßt Ihr dafür Euer Leben



Im Nahkampf seid Ihr den flotten Computergegnern unterlegen: Flüchtet fleißig und greift mit Specials an.



Perfekte Siege leicht gemacht: Haltet R2 und links gedrückt und feuert ohne Pause mit dem Quadrat-Button.

lassen: Haben die flotten Computergegner Euch einmal in der Mangel, hagelt es eine Special-Salve, die Euch trotz aller Gegenwehr schnell vom Bildschirm fegt. Ihr selbst habt Mühe, die schwierigen Spezialschläge im Kampf einzusetzen. Obendrein müßt Ihr Angriffe per Feuerknopf blocken, bloßes Zurückweichen genügt nicht. Dafür ist die Steuerung vorbildlich, der Abstand zum Gegner und Eure Reichweite läßt sich präzise einschätzen. Zusammen mit einem Kumpel ist eine gelegentliche Runde "Megatudo 2096" spaßig, die spärlichen Moves sind jedoch bald ausgereizt. Auch sonst kann die 3D-Keilerei kaum beeindruckend sein: Euer Mech flackert trotz kahler Polygone, die starren Hintergründe, kargen Special FX und erbärmlichen Dudesounds erinnern an Horrorprügler der "Killing Zone"-Kategorie. *oe*

Dynatex, Tel.: 0231/5575000.

46%

HERSTELLER
Banpresto
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
nicht geplant

Flotter Mechprügler in 3D mit doofen Gegnern, unspektakulären Specials und Clipping-Chaos - trotz nackter Polygone.

AE 12

der weg ist nicht das ziel, das zielen ist der weg!

KMF, Hamburg

BLAM!

-MACHINEHEAD



20.000
MEGA-
TONNEN
UNTERM ARSCH

frau auf comez
bis der virus kitzel kipp
sollte man koennen rather runter spul ab tunnel
und du wist verstehen!

86% - 11/96

video games 11/96 - 81%



Programm und Artwork ©1996 Core Design Ltd. BLAM! Machinehead sowie das Core Design Logo sind eingetragene Warenzeichen von Core Design Ltd. SEGA, SEGA SATURN und das SEGA SATURN Logo sind eingetragene Warenzeichen von SEGA Enterprises Ltd. SONY, PlayStation und das PlayStation Logo sind eingetragene Warenzeichen von SONY Corporation





Wave Race 64



Nintendo bracht zugkräftige 64-Bit-Software: Seit dem Release der beiden

Eröffnungstitel "Super Mario 64" und "Pilotwings 64" ist ein gutes Vierteljahr ins Land gegangen, jeder japanische Jump'n'Run-Liebhaber kennt die Klempnerkurse auswendig. Bevor die amerikanischen Lizenzpartner den US-Start mit zünftigen Splatter-Orgien anheizen, liefert Nintendo Japan mit dem "Wave Race"-Wasserwettbewerb seinen dritten N64-Titel: Anstatt sich wie in "Mario 64" auf eine Kinder-kompatible Knuddel-Kulisse zu verlassen, bemühte sich das Team um Design-Meister Shigeru Miyamoto um einen optischen Kompromiß, der auch das reifere Publikum begeistern soll. Das erste N64-Rennspiel geizt weder mit Effekten, noch hat man sich zeitbedingte Schlampereien erlaubt. Die optisch zeitlose 3D-Kulisse bietet genügend Abwechslung, um vom Videospieldjuni bis hin zum ergrauten Wassersportler alle Zielgruppen zu begeistern: Vier Polygon-Schwimmer düsen mit bunt lackierten Jet-Ski-Mobilen durch sturmgepeitschte Küsten- und idyllische Binnengewässer. Egal, ob grelles Touristenparadies, Sumpfgebiet oder ro-

stiges "Waterworld"-Fort – das Nintendo-Team hat Parcours für jeden Geschmack gebastelt und mit revolutionärem Wassereffekt, Gischt und Wellengang Hardware-gerecht in Szene gesetzt. Auch nach dem Abstrich der effektgeladenen Szenerie ist "Wave Race 64"

mehr als ein Standard-Rennen mit wärrigem Asphaltersatz. Die manko-freien 360°-Parcours erlauben nicht nur dem Spieler ungehemmtes Planschvergnügen und optimale Manövrierfreiheit: Auch die Designer-Phantasie hat auf den geräumigen Wellenkursen genügend Platz gefunden und schwimmtaugliche Innovationen auf der transparenten Wasseroberfläche zurückgelassen. Anstatt mit Bleifuß über die Wellenkämme zu rauschen, müßt Ihr auf Plastikbojen und Richtungsweiser achten: Bei der Tacho-Taktik hat man sich nicht ausschließlich



Nach dem Rennabschluß dreht Euer Biker noch ein paar Runden und wird aus allen Blickwinkeln gezeigt.



Das rostige "Waterworld"-Fort fordert mit verwinkelten Tunnels besonders flinke Reaktionen und harte Kurvenlage.

Wellenreiter

Mit nur vier Teilnehmern ist die "Wave Race"-Liga zwar recht klein, dafür offeriert Nintendo deutlichere Unterschiede als üblich: Neben Vehikel-Design und Charakteroutfit unterscheiden sich auch Höchstgeschwindigkeit und Fahrverhalten, vor allem die Kurvenlage der Jet-Bikes bestimmt über Sieg oder Niederlage. Während



Die Unterschiede der Wave Racer beschränken sich nicht nur auf Optik und Geschwindigkeit.

die zierliche Stewart ihren Untersatz kaum belastet und besonders beim Schanzenspringen und der Kür eine gute Figur macht, hält sich der trägere Mariner-Koloß bei starkem Wellengang leichter auf seinem Bike. Dafür hat der übergewichtige Pilot bei der Beschleunigung das Nachsehen: Gerade für Anfänger, die oft vom Jetski fallen oder die Bojen an- und nicht umfahren, wirkt sich die träge Speed-Up-Phase ungünstig aus. Für Profis zählt jedoch die Höchstgeschwindigkeit – der persönliche Geschmack entscheidet.



Einzige Grafikkritik: Wenn Eure Piloten auf's Siebertreppchen kraxeln, entblößen sie häßliche Texturen-Fratzen.



In der zweiten und dritten Liga wird ein Stahlschott geöffnet: Hinter dem Schleusentor entdeckt Ihr eine Abkürzung.

Ein harter Seitwärtsschlenker im richtigen Augenblick, und Euer Kontrahent klatscht in die aufgewühlten Wassermassen. Wie das prustende Opfer müßt Ihr Euch nach dem heiklen Manöver auf den Wellengang einstellen: Nintendos Designer haben sich nicht auf Bojen-Platzierung und Hindernissen wie Sprungschanzen, Holzpflocke oder einem zerbeulten Schiffswrack ausgerichtet – neben verzwicktem Kursdesign fordert der unberechenbare Untergrund Eure Aufmerksamkeit. Mit akkurat berechneter Wasserphysik offenbaren Euch die "Wave Race"-Entwickler die größte Rennspielinnovation seit "Super Mario Kart": Wer kompromißlos gegen den Strom schwimmt, hat kaum eine Chance. Clevere **Wellenreiter** pflügen durch seichte Wellen, nur geschickte Veteranen

reiten auf Brechern, springen tollkühn von einer Schanze in die tosenden Fluten und tricksen die Verfolgermeute mit flinken Haken aus: Während Ihr sicher auf dem Wellenkamm verharzt oder längst wieder durch ruhigere

Gewässer prescht, werden die aufdringlichen Gegenspieler zum Spielball der Naturgewalten und hilflos umhergepeitscht. Wer sechs Kurse später solide Plazierungen erkämpft hat und eine hohe Punktzahl verzeichnet, kraxelt nach dem letzten Rennen auf's Siebertreppchen: Nur wer mit dem besten Gesamtergebnis aufrumpft, thront auf der höchsten Stufe und darf sich obendrein in die nächste Turnierklasse einschreiben. Neben gemeineren Gegnern habt Ihr in der Profiligen mit neuen Hindernissen wie tückisch platzierten Wasserminen und Treibgut zu kämpfen, außerdem müßt Ihr geheime Streckenabschnitte und zwei Zusatzkurse meistern. Wo im Anfängerturnier noch ein riesiges Stahlschott den Weg versperre, düst Ihr in der nächsten Klasse durch eine enge Wasserstraße samt Bogenbrücke und grölendem Zuschauerpulk. Wer den harschen Wellengang übersteht, rauscht vor der Konkurrenz ins Ziel: Während Eure Geg-



Mit Vollgas durch Riedgras und Entengrütze: Ihr düst durch ein friedliches Jäger-Paradies samt Stockenten.



Läuft der Motor auf Hochtouren, riskiert Ihr eine Abkürzung über Sandbänke und Korallen-Riffe.



Rennspiel-Tradition: Die Pfeilmarker zeigen Streckenausrichtung und Kurvenlage – in den scharfen Tunnelbiegungen müßt Ihr besonders schnell reagieren.



Vor dem Schlafengehen noch ein letztes Rennen: Rotes Wasser und Lens-Flare-Effekte simulieren einen Sonnenuntergang.



Wer Zuschauerbeifall ernten will, führt einen Handstand vor: Ihr laßt den Gas-Button los, drückt den Analog-Stick kurz nach unten und anschließend nach oben durch.



Wassersport-Akrobatik für Fortgeschrittene: Wenn Ihr den Finger vom Gas nehmt und von oben einen 360-Grad-Schlenker ausführt, windet sich Euer Pilot elegant um den Steuerhebel.



Stewart protzt mit durchtrainierter Bauchmuskulatur. Ihr schwenkt den Analog-Controller von unten nach oben und nehmt das Gas weg: Ihr schwingt Euch auf den Bike-Kühler und wedelt mit den Beinen.



Ihr drückt den Analog-Controller nach dem Schanzenabsprung kurz nach oben und anschließend nach unten: Euer Biker segelt mit einem Überschlag durch die Luft.



Wer nach einem Schanzen sprung untertauchen will, drückt den Stick beim Absprung nach vorne durch. Um Euer Bike wieder an die Oberfläche zu manövrieren, zieht Ihr den Controller nach hinten.



Horizontal geteilter Bildschirm für zwei Racer: Gut spielbar, aber nicht ganz so Special-FX-intensiv wie der Vollbild-Modus.



Geschickte Spieler drehen ihren Jetski bereits im Flug auf Position und sparen sich zeitaufwendige Korrekturen im Wasser.

ner um die komplette Insel kurven, beschreibt Ihr durch den Kanal eine Abkürzung. Habt Ihr sämtliche Streckenabschnitte erkundet und die bekannten Parcours hinter Euch gebracht hat, rauscht Euer Polygon-Pilot zwischen Publikumstribünen und Wolkenkratzern über einen Nachtkurs, Scheinwerferlicht sowie Leuchtbojen zaubern diffuse Lichtspiele aufs 3D-Naß und verblüffen mit Spiegeffekten.

Wie in "Mario 64" entdeckt auch das schärfste Kritikerauge keine groben Polygon-Patzer oder Textur-Verzerrungen, lediglich nach einem "Time Out" linst der Kameramann durch Polygonaufbauten hindurch und nimmt gelegentlich eine Ausblendung in Kauf. Auch Pop-Up-Effekte sucht Ihr vergeblich: Nebel und witterungsbedingte Sichteinschränkungen wurden nur als optischer Gag eingebaut und weichen beim letzten Streckendurchgang klarem Himmel und



Vor dem Start dümpeln alle Teilnehmer im Wasser: Zum Starten drückt Ihr den Gashebel nach oben durch.

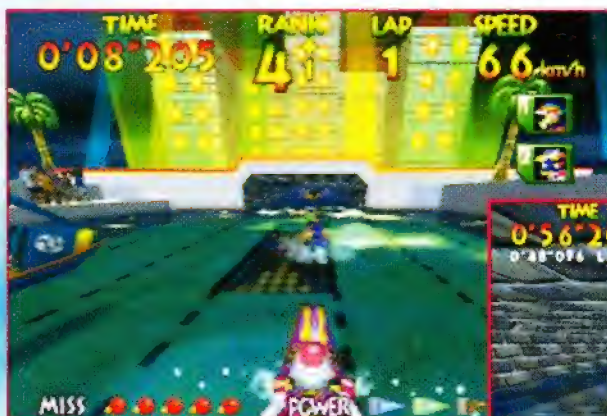
mankofreiem 3D-Horizont. Auch mit sympathischem Beiwerk hat Nintendo nicht geizigt: Auf dem Übungskurs "Dolphin Park" rauscht ein Delphin durch die Besucher-Bucht und kommentiert Eure Leistungen mit begeistertem Quitschen. Auch sein tonnenschwerer Killerwahl-Kollege im Final-Kurs-Becken tobt ungestüm neben Euch her und fasziniert mit verspielten Dressureinlagen. Auf dem malerischen Seekurs fischt eine Stockenten-Familie – die schuppige Beute zischt pfeilschnell unter der Wasseroberfläche dahin und reagiert wie ihre Jäger mit panischer Flucht auf die anrückende Biker-Meute.

Außer in den spannenden Turnieren könnt Ihr Euch über die "Time Attack"-Option mit der Uhr messen oder (wie die "Pilotwings"-Flieger) als Kunspilot versuchen: Ihr manövriert Euer Jet-Bike durch Ringkurse, segelt von einer Sprungchance zur nächsten oder fesselt Euer Publikum mit komplizierten Kunstfiguren: Sämtliche Manöver werden in "Special Move"-Tradition ausgeführt, die härtesten Figuren fordern mit 360-Grad-

Schwenks die gleiche Fingerfertigkeit wie Capcoms Prügelknaben. Unsere Liste zeigt die schönsten Kür-Shots.



Auf dem letzten Kurs holt Euch die Ebbe ein: Beim ersten Durchgang liegen die Hindernisse noch unter Wasser



Den Großstadt-Kurs in der zweiten Liga hat man mit Schweinwerferlicht und bunter Wasserspiegelung verziert.



Ob als Kunst-Racer oder Wasser-Rowdies, die "Wave Race"-Teilnehmer glänzen als eleganteste Rennspiel-Crew seit den Kart-Eskapaden der Mario-Sippe. Die Spielmechanik ist aller Komplexität zum Trotz eine Referenz für Zugänglichkeit: Gas-Button drücken und Analog-Stick schwenken – und schon prescht Euer Bike über den Wasser-Parcours. Auch wenn die programmierte Musik nicht so bombastisch klingt wie die CD-Konkurrenz – alle Stücke passen zum beschwingten Beach-Ambiente, Laufgeschwindigkeit und Klang der interaktiv arrangierten Tracks werden der Spielsituation angepaßt. Digi-Samples wie Wasserplatschen und Motoren-donner übertönen sogar die Referenz-Effekte der 32-Bit-Konkurrenten. Obendrein wurden die meisten Sound- und Grafikschmankerl ohne größere Abstriche auf den Splitscreen im Zwei-Spieler-Modus portiert – u.a. mußten turmhohe Brecher und die Biker-Konkurrenten weichen. Eure Ligaabschlüsse sowie die High-Scores werden auf Modul gespeichert.

Wer übrigens alle drei Klassen gemeistert hat, darf die Kurse anschließend im Reverse-Mode befahren. Diese zusätzliche Motivation entschädigt dafür, daß "nur" acht Strecken geboten werden. Außerdem gehen uns witzige Extras ab, die z.B. "Super Mario Kart" auszeichnen – sonst wäre eine 90er-Wertung fällig gewesen. *rb*

Muster von arjay, Köln, Tel.: 0221/121067

88%

SPIELSPASS

HERSTELLER
Nintendo

SYSTEM
Nintendo 64

BRD-RELEASE
März 1997

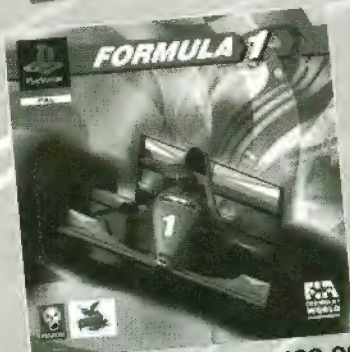
Nintendos jüngste Adrenalin-Droge fesselt mit revolutionärer Wasserphysik und acht hochmotivierenden Pool-Parcours.

MARO
in Reutlingen
Wilhelmstraße 8
72764 Reutlingen
Tel. 0 71 21/32 00 14
Fax 0 71 21/32 00 45

MARO

VIDEOSPIELE

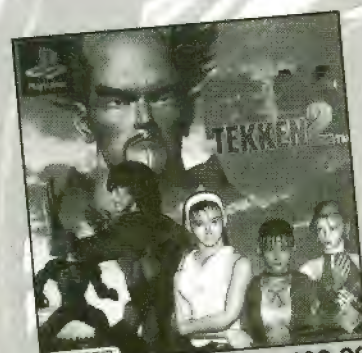
MARO in Ulm
Zeitblomstraße 31
(am Karlsplatz)
Tel. 07 31/60 20 755
Fax 07 31/60 20 756



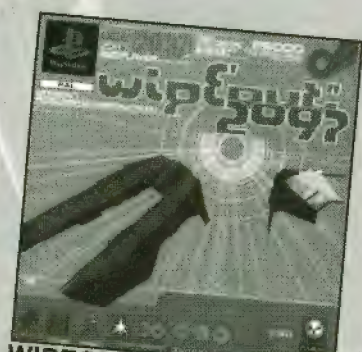
FORMULA 1 109,90



CRASH 109,90



TEKKEN 2 109,90



WIPEOUT 2097 99,90

HARDWARE

SONY PLAYSTATION dt. DM 389,90
SEGA SATURN dt. DM 449,90
N64 US./JP. RGB DM 599,90
COBRA LIGHT GUN
PSX/SATURN DM 79,90

49,90

PSX CRITICOM DT.
PSX GALAXY FIGHT DT.
SATURN STREETFIGHTER JP.
SATURN GALAXY FIGHT DT.

59,90

PSX VIEW POINT DT.
PSX PARODIUS DT.
SATURN SEGA RALLY US.

69,90

PSX PRIMAL RAGE DT.
PSX RISE 2 DT.
PSX MEGA MAN X 3 JP.
SATURN SEGA RALLY DT.
SATURN MEGA MAN X 3 JP.

89,90

PSX RESIDENT EVIL DT.
PSX PETE SAMPRAS DT.
PSX BURNING ROAD DT.
PSX BAPHOMET'S FLUCH DT.
SATURN EXHUMED DT.

99,90

PSX ANDRETTI RACING DT.
PSX TIME COMMANDO DT.
PSX SOVIET STRIKE DT.
PSX DIE HARD DT.
PSX TOMB RAIDER DT.
SATURN COMMAND & CONQUER DT.
SATURN TOMB RAIDER DT.
SATURN HEART OF DARKNESS DT.

119,90

PSX PROJECT OVERKILL US.
PSX KING OF FIGHTER 95 US.
SATURN DIE HARD US.
SATURN DRAGON FORCE US.
SATURN DAYTONA C.E. JP.

149,90

PSX BIOHAZARD 2 JP.
PSX SOUL EDGE JP.
PSX RIDGE RACER 3 JP.
PSX STAR GLADIATOR JP.
PSX SAMURAI SHODOWN JP.
SATURN NIGHTS+ANALOG DT.
SATURN VIRTUA COP DT.

NEO GEO HARDWARE

DOUBLE SPEED DM 799,90
SINGLE SPEED (gebraucht) DM 249,90
JOYSTICK DM 129,90

NEO-GEO CD Spiele

SUPER SIDEKICKS	DM 109,90
CYBER LIP	DM 119,90
LAST RESORT	DM 119,90
SENGOKU 2	DM 99,90
KARNOV'S REVENGE	DM 99,90
AEROFIGHTERS 3	DM 139,90
METAL SLUG	DM 139,90
STREET HOOP	DM 129,90
AGRESSORS OF D. KOMBAT	DM 99,90
SAMURAI SHODOWN II	DM 99,90
GALAXY FIGHT	DM 99,90
KABUKI Klash	DM 99,90
KING OF FIGHTERS 95	DM 99,90
SAMURAI SHODOWN 3	DM 99,90
SAMURAI SHODOWN 4	DM 139,90
GOW CAIZER	DM 99,90
ART OF FIGHTING 3	DM 139,90
NEO TURFMASTER	DM 99,90
BRIKINGER-IRON CLAD	DM 139,90
KING OF FIGHTERS 96	DM 139,90
KING OF FIGHTERS 94	DM 39,90
BUBBLE BOBBLE PUZZLE	DM 69,90
KING OF MONSTERS 2	DM 89,90
RIDING HERO	DM 59,90
BASEBALLSTARS	DM 59,90
SAVAGE REIGN	DM 69,90
VIEW POINT	DM 59,90
FATAL FURY 3	DM 79,90
MUTATION NATION	DM 59,90
ROBO ARMY	DM 99,90
NINJA COMMANDO	DM 89,90
CROSSED SWORD	DM 59,90
PULSTAR	DM 69,90
ALPHA MISSION II	DM 69,90
NINJA COMBAT	DM 69,90
GHOST PILOTS	DM 69,90

NEO GEO MODULE NEU

SAMURAI SHODOWN 3 DM 299,90
SAMURAI SHODOWN 4 DM 599,90
PULSTAR DM 599,90
GEBRAUCHTE NEO-GEO
MODULE AM LAGER



KING OF FIGHTERS 96
362 MEGABIT 139,90

**Ratenkauf von
NINTENDO 64,
NEO GEO, Sega
Saturn und Sony
Playstation
möglich.**

NINTENDO 64

JOYPAD US.	DM 99,90
MEMORY CARD JP.	DM 49,90
PILOT WINGS 64 US.	DM 179,90
CRUISE USA US.	DM 199,90
TUROK US.	DM 199,90
SHADOW OF THE EMPIRE JP.	DM 229,90
WAVE RACE 64 JP.	DM 229,90
SUPER MARIO KART 64 JP.	DM 229,90

**Bestellungen ab 2 CD's sind
versandkostenfrei!
Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen erwünscht!
Franchise-Partner gesucht!**

**Nun auch im Internet:
<http://www.maro-gmbh.com>**

Königstraße 16 (geg. McDonald's) · 70173 Stuttgart
Telefon 07 11/22 14 22 · Fax 07 11/22 14 25

Unser Laden ist täglich von 10.00 bis 20.00 Uhr durchgehend geöffnet. Samstag 10.00 bis 16.00 Uhr.

ACHTUNG NEUE ÖFFNUNGSZEITEN

Solange Vorrat reicht · Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

NINTE



Bitte warten – so die Kernaussage der Deutschland-Präsentation vor wenigen Wochen. Das Nintendo 64 erscheint in Europa mit Verspätung, der 1. März wurde als endgültiger Veröffentlichungstermin festgelegt. Diese Verzögerung rundet das weltweite Ankündigungs- und Verschiebungschaos ab. Wir erinnern uns: Erstmals in der Nintendo-Geschichte mußte der

Konsolen-Gigant einen offiziell bestätigten Starttermin in Japan verschieben. Die folgende Kettenreaktion erwischte zunächst die USA (von April auf September) und dann Europa (von Herbst auf Frühjahr). Der Grund für diesen Fauxpas ist mittlerweile klar: Es fehlte an Software. Und daran mangelt's noch heute. In den ersten vier Monaten nach

dem Japan-Start erschien mit "Wave Race 64" nur ein neues Spiel, zum USA-Start waren mit "Super Mario 64" und "Pilotwings 64" lediglich die beiden Fernost-Erstlingswerke erhältlich. Jedem anderen Anbieter hätte dies das Genick gebrochen, Nintendo rettet sich mit überwältigenden Spielspaß-Qualitäten über die Zeit. Eingedenk der schnelllebigen Spiele-Industrie ist es erfreulich, daß Masse nicht immer über Klasse regiert. Auch wenn kein Kunde froh ist, nur alle drei Monate ein neues Spiel im Regal zu finden, so ist die Qualität der bisherigen Nintendo-Titel konkurrenzlos – und besänftigend. Sieht man von dem japanischen Strategie-Epos "Shogi" ab, rangiert die MAN!AC-Durch-

Zur Sache, Herr Rudolph

? Wie stark profitieren Playstation und Saturn von der verschobenen Einführung des Nintendo 64?

Rudolph: Leider fehlen mir hierzu gewisse hellseherische Fähigkeiten. Aber im Ernst, dies hängt von diversen Faktoren ab: zum Beispiel der Qualität der Spiele, der Einschätzung des Preis/Leistungsverhältnisses, der Loyalität der Nintendo-Fans und der Lieferfähigkeit der Sony/Sega-Konsolen.

Betrachten wir die Qualität der N64-Spiele wie "Super Mario 64", die Tatsache, daß man nur rund zwei Monate später für den Preis einer Playstation (bzw. günstiger, berücksichtigt man den eingebauten Vierspieler-Adapter und Joystick) eine echte 64-Bit-Konsole erhält und daß die Videospieler sehr wohl einschätzen können, was sie an Spielspaß für ihr Geld erhalten, dann dürfte sich

das Profitieren von Sega und Sony in Grenzen halten. Kommt hinzu, daß zumindest Sony Engpässe bei der Hardware-Lieferung hat, folgt man den letzten Pressemeldungen.

? Welche Spiele werden von Nintendo im ersten Halbjahr '97 für das N64 erscheinen und wieviel werden die Module kosten?

Rudolph: Von Nintendo selbst werden folgende Spiele erscheinen: "Super Mario 64" für 99 Mark, "Wave Race 64" für 99 Mark, "Pilot Wings 64" für 129 Mark und "Star Wars - Shadows of the Empire" für 149 Mark. Was darüber hinaus von Lizenznehmern im ersten Halbjahr veröffentlicht wird, ist zur Zeit noch nicht entschieden.

? Welche Bedeutung messen Sie dem 64DD-Laufwerk bei? Wann und zu welchem Preis soll es in Deutschland erscheinen?

Haben Sie das Laufwerk persönlich schon in Aktion gesehen?

Rudolph: Es zeigt, daß die N64-Konsole klar für die Zukunft ausgelegt ist und den Spieleentwicklern noch mehr Möglichkeiten bietet, über zur Zeit bestehende kreative Schranken hinaus zu denken bzw. diese zu überwinden. Wenn man davon ausgeht, daß selbst ein "Super Mario 64" nur 60 Prozent der vorhandenen Kapazität des N64 ausnutzt, können wir allerdings - auch ohne 64DD-Laufwerk - der weiteren Entwicklung von Top-Spielen ruhig entgegensehen.

? Nimmt man ausschließlich Playstation, Saturn und Nintendo 64, welchen Marktanteil wollen Sie zum Jahreswechsel 97/98 erobern?

Rudolph: Rund 60 Prozent.

? Welche Altersgruppe haben Sie mit dem N64 im Visier?

Rudolph: Die Nintendo-64-Zielgruppe wird sich weitgehend mit der SNES-Zielgruppe decken. Dort besteht das meiste Interesse am Videospielen. Das wird sich auch durch 64-Bit nicht ändern. Allerdings können wir davon ausgehen, daß wir mit N64 nun auch für ältere Jugendliche und jüngere Erwachsene attraktiver werden. Unsere Software-Palette wird ein entsprechend breites Spektrum abdecken.

"Wir wollen 60 Prozent Marktanteil erreichen"



Werner Rudolph, Marketing Manager von Nintendo of Europe

N64

GEGENWART & ZUKUNFT

Was passiert mit dem N64? MANIAC befragt Spiele-Insider, stöbert die neuesten Module auf und beleuchtet die Zukunft von N64 und 64DD.

N64-Start in den USA

Die große Party sollte am 30. September steigen, doch der Stargast kam zu früh. Aus Angst, die US-Kids könnten am Montag, dem 30. September die Schule schwänzen, um eines der ersten N64 zu ergattern, ließ Nintendo schon am 29. September die Korken knallen. Zum Kampfpfeis von 199 US-Dollar (etwa 330 Mark), und damit gleich günstig wie Playstation und Saturn, lieferte Big N 350.000 Grundgeräte aus, weitere 400.000 sollten bis November folgen. Die zufällig anwesenden MANIAC-Mitarbeiter fragten tags

„In all den Jahren habe ich noch nie so verrückte Kunden gesehen, die unbedingt eine bestimmte Konsole haben wollten.“

Jeffrey Griffiths, Vice-President Electronic's Boutique

Mario 64“ und „Pilotwings 64“ zum Start auslieferte (jeweils für 60 US-Dollar, rund 100 Mark). Alles in allem will Nintendo dieses Jahr noch gut 1,2 Millionen N64 in den USA verkaufen, was aufgrund der ersten Erfolge ziemlich realistisch ist.

schnittswertung von „Super Mario 64“, „Pilotwings 64“ und „Wave Race 64“ bei 90 Prozent. Dabei garantiert das dynamische Trio nicht nur Langzeit-Motivation, sondern bringt die technischen Vorzüge des Nintendo 64 unübersehbar zur Geltung. Liest man sich weiter die Ankündigungsliste von Nintendo durch, leuchten dank „Mario Kart R“, „Starwing 64“ und „Yoshi's Island 64“ die Spieler-Augen. Alleine die Nintendo-eigenen Titel garantieren einen zweimonatlichen Spielspaß-Überflieger.

Aber was machen die Fremdanbieter? „Turok“ verzögert sich bis März, auch Konami und Capcom werden vor Sommer '97 kaum interessante Spiele fertig haben. Bleiben Williams in den USA, die ein ganzes Bündel Module in petto haben, und eine Handvoll kleinere Japan-Anbieter. Speziell in Deutschland gibt's Software-Probleme: Die Fernost-Titel sind teils sehr landesspezifisch oder nur mühsam zu konvertieren, viele US-Kracher wegen Index-Gefahr nicht veröffentlichungsfähig. So schnell und so zahlreich wie beim Super Nintendo werden Third-Party-Spiele nicht nach Deutschland ge-

langen, hinter der Qualität steht ein Fragezeichen. Wir dürfen uns jedenfalls 1997 auf ein gutes Dutzend vortrefflicher Nintendo-Module einstellen, müssen aber die

liebgegewonnene Vielfalt an Drittanbieter-Software abhaken. Wie es dann 1998 aussieht, hängt nicht zuletzt von der Modul-Preisgestaltung an. Sollte es darauf hinauslaufen, daß Third-Party-Firmen 150 Mark pro Cartridge verlangen müssen und nur handverlesene Nintendo-Titel für seriöse 100 bis 120 Mark in den Handel gelangen, kommt man gegen die preiswertere CD-Software nur schwer an. Daß Nintendo auf die Preise der Konkurrenz reagieren kann, zeigt sich bei den 399 Mark für die Konsole – hoffentlich gelingt dies auch bei der Software. Heute schon auf das 64DD zu hoffen, ist weit verfrüht. Das Nintendo 64 muß sich so durchsetzen wie es momentan zu kaufen ist, auf potentielle Zukunfts-Technologien zu verweisen, hat noch nie zum Markterfolg einer Konsole beigetragen. Die beste 3D-Technik des Nintendo 64 gegen Software-Euphorie bei Playstation und Saturn: Wie dieser Kampf ausgeht, werden wir mit Interesse verfolgen. mg

Erfreuliche Meldung für alle Import-Fans: Japan- und USA-Module sind prinzipiell kompatibel, im Grundgerät muß lediglich eine mechanische Sperre entfernt werden. Dieser simple Umbau ist bei den meisten Fachhändlern schon für 20 Mark zu haben. Inwieweit diese Tatsache die europäischen Cartridges betrifft, steht noch nicht fest. Wer sich allgemein für Import-Geräte interessiert, fragt bei Flying Arts nach (Tel: 0208/8232741).

64DD: Besser als CD-ROM?

Mit der Ankündigung des 64DD-Laufwerks wollte Nintendo das Modul-Genörgel der Fremdanbieter stoppen. Doch schon ein knappes Jahr vor der Erst-Veröffentlichung in Japan (geplanter Start ist Herbst 97), diskutieren sich Experten über die Vor- und Nachteile dieser Technologie zu Tode. Zur Erinnerung: Das 64DD ist ein beschreibbarer, magnetischer Massenspeicher mit Datenträgern ähnlich einer 3,5-Zoll-Diskette. Ein Vorteil gegenüber der CD ist nicht nur die problemlose Speicherung von umfangreichen Spielständen, Charakterwerten und High-Scores, sondern auch die hohe Übertragungsrate. Allerdings ist die Speicherkapazität gering, was die Verwendung von

Musik in CD-Qualität und Full Motion Video einschränkt.

Von der aktuellen Preis-Diskussion (man munkelt von 100 bis 150 US-Dollar, also 170 bis 250 Mark) halten wir nicht viel. Schätzungsweise weiß momentan nicht mal Nintendo selbst, wieviel das 64DD schließlich in den USA und Europa kosten soll. Seriöser ist schon die Aussage, daß der Kunde als Beigabe eine 1- oder 2-MByte-Speichererweiterung für die Konsole erhält, um das Nachladen in den Griff

zu bekommen. Als Referenzspiel für das 64 DD bereitet Nintendo „Zelda 64“ vor, außerdem sollen das Enix-Rollenspiel „Dragon Quest 7“, eventuell „Super Mario RPG 2“, „Mother 3“ (der „Earthbound“-Nachfolger) und „Creator“ in der Entwicklung sein. Mehr darüber erfährt Ihr in der nächsten MANIAC im Messebericht zur japanischen Nintendo-Veranstaltung Shoshinkai '97. Dort wird das 64DD erstmals der Öffentlichkeit präsentiert.

Übrigens: Das 64DD könnte nicht nur als Speichermedium für Spiele dienen, sondern das N64 zum Online-Terminal aufrüsten. Wichtigste Voraussetzung dafür ist die Beschreibbarkeit der Disketten. Mit dem „Satellaview“ bietet Nintendo in Japan schon seit Jahren ein erfolgreiches „Online“-Equipment für das Super Nintendo an (siehe MANIAC 4/96).

	64DD	CD-ROM*
Speicherkapazität	64 Mbyte	650 Mbyte
Übertragungsrate pro Sekunde	1.000 Kbyte	300 Kbyte
Zugriffszeit	150 ms	100 ms
Beschreibbar	ja	nein
Format	3 3/4-Zoll-Diskette	Compact Disc
Aufzeichnungsverfahren	magnetisch	optisch
Zirka-Preis (geschätzt)	250 Mark	eingebaut

* Doublespeed-CD-ROM, wie in Playstation und Saturn verwendet.



Experten-Rundschau

Was halten Fremdanbieter vom Nintendo 64? MANIAC befragte vier deutsche Spiele-Manager nach ihren Ansichten über den Videospielemarkt des nächsten Jahres.



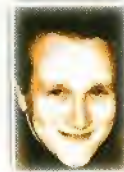
Axel Bialke,
Chefsinkäufer beim
Videospielevertrieb Laguna



Martin Spieß,
Marketing Manager
von Virgin



Axel Herr,
General Manager
von Konami



Rainer Zipp,
Marketing Director
von Acclaim

Wie stark profitieren Playstation und Saturn von der verschobenen Einführung des Nintendo 64?

Der vorläufige Gewinner des Weihnachtsgeschäftes wird Sony sein. Allerdings sehen wir auch eine andere Käuferschicht für das N64 im Vergleich zur Playstation. Der Altersdurchschnitt wird hier zwischen 10 und 15 Jahren liegen, während bei 32-Bit-Konsolen dieser um 5 bis 10 Jahre höher liegen dürfte. Dieses wird natürlich auch Auswirkungen auf die Hauptvertriebskanäle haben, die bei dem N64 somit im Spielwarenfachhandel liegen. Sony hat diese Nuß noch nicht geknackt. Unser Fazit ist, daß spätestens zum Verkaufsstart des N64 die Dominanz von Nintendo wiederhergestellt sein dürfte.

Sony und Sega werden selbstverständlich ihre Position im Markt ausbauen. Ich bin allerdings der Meinung, daß Nintendo eine völlig andere Zielgruppe anspricht und es kaum zu Überschneidungen kommen wird.

Es ist nicht von der Hand zu weisen, daß Sony sich im Weihnachtsgeschäft weitere Marktanteile sichern wird. Die Chancen für Sega stehen schlecht, da ein klarer Marketingfokus fehlt bzw. nicht erkennbar ist. Grundsätzlich ist eines sicher: Viele potentielle Playstation- und Saturn-Kunden werden auf das Nintendo 64 warten. Daher erwarten wir einen fulminanten Nintendo-Hype im März.

Segas Saturn hat in Deutschland erhebliche Probleme, sich im Markt durchzusetzen. Durch die Verspätung des N64 können da sicherlich noch einige Marktanteile mehr erreicht werden. Sonys ohnehin schon führende Playstation wird von der Verschiebung sicherlich profitieren und nochmals kräftig zulegen.

Welche Spiele wird Ihre Firma im ersten Halbjahr 97 für das N64 veröffentlichen und wieviel sollen die Module kosten?

Laguna wird im ersten Halbjahr 97 vier bis fünf Spiele veröffentlichen. Genauer geben wir jedoch erst nach Weihnachten bekannt.

Unser erster N64-Titel wird "Freakboy" heißen und voraussichtlich zum Deutschland-Start der Konsole verfügbar sein. Da die Modulkapazität noch nicht feststeht, können wir über den Preis wenig sagen, rechnen aber mit 140 bis 150 Mark.

Wir werden zum Start eine N64-Version unseres Megasellers "International Superstar Soccer" anbieten. Dies wird ein absoluter Leckerbissen für Fußballfans sein. Mit "Goe-mon" haben wir ein 3D-Jump'n' Run für alle "Mario"-Fans auf Lager. Der Preis steht noch nicht fest, wird sich aber im Rahmen der bisherigen Nintendo-Produkte bewegen.

Wir veröffentlichen im März '97 den Third-Party-Vorzeile-Shooter "Turok - Dinosaur Hunter" und werden bis Ende August noch drei weitere N64-Produkte nachschieben. Die Titel und die Inhalte sind soweit leider noch geheim.

Welche Bedeutung messen Sie dem 64DD-Laufwerk bei? Entwickeln Sie/Ihre Vertriebspartner bereits jetzt 64DD-Titel?

Hängt sehr stark von der Preisgestaltung für Hard- und Software ab.

Das 64DD-Laufwerk könnte interessante Aspekte bei der Spieleentwicklung aufwerfen. Ich halte die Idee eines beschreibbaren Mediums grundsätzlich für sehr faszinierend. Auf der anderen Seite liegt, wie immer, das Entwicklungs-Knowhow bei der Hersteller-Firma Nintendo. Demzufolge werden wir mit der Entwicklung von 64DD-Spielen warten, bis wir mit dieser Erweiterung umgehen und absehen können, wie sich dieser Markt entwickelt. Sollte sich das 64DD durchsetzen, wäre Nintendo die erste Firma, die eine Zusatz-Hardware erfolgreich im Markt installiert.

Auch wir entwickeln bereits für dieses System und sehen enorme Chancen in Sachen Spieltiefe und -komplexität. Es ist unserer Meinung nach nur konsequent, für die schnelle Modul-basierende Hardware nun auch ein schnelles und kostengünstiges Speichermedium anzubieten. Beobachten der Szene dürfte klar werden, wie Nintendos Antwort auf CD-ROM aussieht.

Es ist noch zu früh, um eine Einschätzung zum 64DD-Laufwerk zu geben. Unsere Advanced Technologies Group arbeitet bereits damit und erforscht die Möglichkeiten, die dieses Speichermedium mit sich bringt.

Nach Ihrer Einschätzung, in welchem Verhältnis wird zum Jahreswechsel 97/98 der Videospielemarkt in Deutschland zwischen Playstation, Saturn und Nintendo 64 aufgeteilt sein?

Nintendo: 60 Prozent, Sony: 35 Prozent, Sega: 5 Prozent

Wir rechnen, unter Berücksichtigung u.a. von Markentreue, Preisniveau und Software-Verfügbarkeit, mit einer Verteilung von 50 Prozent Nintendo, 35 Prozent Sony und 15 Prozent Sega.

Nintendo 64 wird bereits im ersten Halbjahr eine höhere installierte Basis als Sony erreichen und in dieser Zeit einen Marktanteil von deutlich über 50 Prozent erreichen, den Rest werden sich Sony und Sega im Verhältnis 80 zu 20 teilen. Gegen Jahresende '97 wird sich Nintendo 64 bei 70 Prozent Marktanteil einpendeln. Der Verlierer steht bereits fest: Sega.

Ende '97 wird es zwischen Playstation und N64 ein Kopf-an-Kopf-Rennen geben. Saturn wird unserer Meinung nach 10 Prozent des Marktes beherrschen. Den Rest werden sich Sony und Nintendo teilen.

Welche Priorität bei der Entwicklung/dem Vertrieb haben momentan Playstation, Saturn und N64?

Wie stark wird sich diese Ordnung mit weltweiter Verfügbarkeit des N64 im Jahr 1997 ändern?

Die Prioritäten richten sich nach Marktanteilen (siehe Frage 4).

Virgin entwickelt für die unterschiedlichsten Märkte, z.B. Japan oder die USA, in denen das Verhältnis zwischen Sega und Sony nicht so kraz ist wie in Deutschland. Auf der Vertriebsseite liegt die Priorität momentan bei der Playstation. Obwohl wir hochwertige Titel für den Saturn im Programm haben, können wir uns der Marktdurchdringung der Playstation nicht verschließen. Capcom, deren 32-Bit-Titel wir exklusiv vertreiben, veröffentlicht im Regelfall seine Spitzentitel zuerst auf der Playstation. Da uns Nintendo mit seinen N64-Plänen lange Zeit im Ungewissen gelassen hat, sieht unser Schedule '97 nur drei Titel vor.

Da wir über signifikante Ressourcen verfügen und für den Weltmarkt entwickeln, laufen bei Konami alle Systementwicklungen parallel und ohne System-Favorisierung. Derzeit arbeiten wir mit Schwerpunkt an der Fertigstellung unseres Monster-Lineups für Playstation und Saturn, werden aber nur wenige Produkte für den Saturn umsetzen. Auch für das Nintendo 64 wird mit Unterstützung von Nintendo an einer Vielzahl von Produkten gearbeitet, obgleich durch das Nintendo 64 keine Verschiebung unserer Entwicklungsstrategie resultiert.

Acclaim programmiert derzeit für alle drei Systeme gleichzeitig. Man muß abwarten, wie sich die einzelnen Konsolen bis 1997 entwickeln, um realistische Einschätzungen abzugeben. Ich gehe davon aus, daß die Playstation in der Wichtigkeit für uns aufsteigen wird, während der Saturn möglicherweise zurückgehen wird.

Könnte das M2 von Panasonic eine ernsthafte Konkurrenz für die aktuellen 32- und 64-Bitter darstellen?

Nicht im geringsten: M2 ist jetzt schon tot!

Einer Person, die dies behauptet, kann man nur grobe Fahrlässigkeit unterstellen. Entwicklungen wie das 3DO oder der Jaguar sind es, die dieser Industrie in großem Maße schaden und zu einer Fluktuation der Spieler führen. Davon einmal abgesehen, daß Konsumenten geschädigt werden, wird ernstzunehmenden Anbietern wie Sony, Sega und Nintendo das Leben unnötig schwer gemacht.

Das M2 von Panasonic verfügt sicher über eine fortschrittliche Technologie, nur leidet Panasonic unter dem "Philips"-Syndrom. Panasonic hat einen hohen Brand-Recall, aber kein konsumentengerechtes (Games-Sektor) Marken-Image. Hier wird man den Erfordernissen des Games-Sektors in keiner Hinsicht gerecht ... Daher hat das M2 auf Sicht keine Marktchancen.

Erst vor kurzem wurde uns die neue Version der M2-Konsole präsentiert. Wir glauben, daß Panasonics Maschine durchaus das Zeug hat, Nintendo Probleme zu bereiten. Wir haben bereits mit der Entwicklung für M2 begonnen.

Fordern Sie unseren
kostenlosen Gesamtkatalog an
Tel. 089/546 0 300

Die Spielewelt hat einen Namen...

Playcom

und eine Telefonnummer...

089-546 0 300

Internet-Email:
info@playcom.de

Super NES

Chrono Trigger us 139.00
Civilization us 129.00
Donald in Maui Malla dt 129.00
Donkey Kong Count. 2 dt 119.00

Donkey Kong Count. 3 dt * 129.00
Fifa Soccer 97 GO.ED dt * 124.00
Final Fight 3 dt 99.00
Int.S.Soccer Deluxe dt 119.00
Kirbys Ghost Trap dt 84.99
Lost Vikings 2 dt * 99.00
Lufia dt * 109.00
Mario World 2 dt 109.00
NBA Live 97 dt * 124.00

NHL Hockey 96 dt 109.00
NHL Hockey 97 dt * 119.99
Olymp. Summer Games dt 109.00
Schlumpfe 2 dt 129.99

Solitaire dt 99.00
Star Trek Next Gen. dt 89.00
Streetfighter Alp. 2 dt * 129.00
Terranigma dt * 119.00

Toy Story dt 129.00
Waterworld dt 89.00
Wayne Gretzky NHLPA dt 119.00
Worms dt 104.00
WWF Wrestl. Arcade dt 89.00

Super NES- Sonderangebote

Actraiser 2 dt 69.00
Aero the Akrobat 2 uk 49.00
Alien 3 dt 44.99

Beavis and Butthead dt 39.00
Blackhawk uk 59.00
Cut Throat Island dt 59.99
Ghoul Patrol dt 44.00
John Madden 95 dt 39.00
Newman-Ha. Indy Car dt 44.99
Porky Pig's H.Hol. dt 59.99
Revolution X dt 59.00
Rise of the Robots dt 49.00
Spiderman / X-Men dt 44.99
Stargate dt 39.00
Terminator 2 (Judgme dt 44.99

Turrican 2 dt 69.00
Vortex dt 39.00
Weapon Lord dt 59.00

Super NES-Zubehör

Antennenkabel SNES dt 19.00
Game Mage 2 dt 69.00
Game Wizard dt 39.00
Infrarot Joypad dt 39.99
Joypad (Nintendo) dt 39.00
Per4mer Lenkrad dt 89.99
S.NES ohne Spiel dt 199.00
Super Key Adapter dt 29.00
Techno 517 Joypad dt 29.00
Top-Fighter Joystick dt 79.00
WWF Raw Video VHS dt 9.00

Gameboy

Donald in Maui Ma. dt * 64.00
Donkey Kong Land dt 49.99

Donkey Kong Land 2 dt 69.00
Iron Man XO dt 59.00
King of Fighters 95 dt 59.00
Matthias Sammer Soc. dt * 59.99
Super Mario Land 2 dt 49.00

Super Mario Land 3 dt 49.00
Tetris Attack dt 44.00
Waterworld dt 49.00

Gameboy- Sonderangebote

Alien 3 dt 34.99
Double Dragon 3 dt 34.99
Ferrari Grand Prix dt 34.99
Game Boy Gallery uk 39.00
Mario & Yoshi dt 39.00

NBA Jam dt 34.99
PGA European Golf dt 34.99
Spider-Man/X-Men dt 34.99
Stargate dt 34.99
Super Mario Land Cl. dt 39.99
Terminator 2 (Judgme dt 34.99
WWF King of Ring dt 34.99
Yoshi's Cookie uk 39.00

Gameboy-Zubehör

Game Boy Linkkabel dt 29.00
Game Boy Pocket dt 119.00

Nintendo 64

Pilot Wings jp 219.99
Pilot Wings 64 us * 139.00
Super Mario 64 us 139.00
Wave Racer 64 jp 199.00

Nintendo 64-Zubehör

Joypad JT 376 Tride. dt * 49.00
Joypad JT 377 Tride. dt * 59.00
Joypadverlängerung dt * 24.99
Nintendo 64 + Mario jp 799.00
Nintendo 64 + Ma.+PW. jp 899.00
Nintendo 64 o.Spiel us 479.00

Mega Drive

Comix Zone dt 64.99
Donald Duck Maui Ma. dt 69.00
Fifa Soccer 97 Go.Ed dt * 114.00
Int. S.Soccer Deluxe dt * 79.00
John Madden Footb.97 dt * 114.00
NBA Live 97 dt * 114.00
NHL Hockey 97 dt 114.00

Pocahontas dt 89.00
Skidmarks dt 69.00
Stargate dt 99.00

Mega Drive- Sonderangebote

Desert Strike dt 49.00
Dynamite Headdy dt 39.00
Earth Defense uk 24.99
Earth Worm Jim dt 59.00
Funny Wort./Bal.Boy uk 24.99
General Chaos dt 49.00
Hurricanes dt 39.00
Hyperdunk dt 29.00
Incredible Hulk dt 29.00

Jurassic Park dt 19.99
Jurassic Park Ramp. dt 49.00
Marko's Magic Footb. dt 49.00
Mega Man Willy Wars dt 39.00
Mighty Max dt 44.00
NBA Jam Tournament dt 39.99
NHLPA Hockey '95 dt 39.00
Normy's Beach Babe dt 39.00
Page Master dt 39.00
Punisher dt 39.00

Rise of the Robots dt 29.00
Road Rash 2 dt 49.00
Shaq-Fu + Musik CD dt 39.00
Talespin dt 34.00
Tiny Toon 2 dt 39.00
Toughman Boxing dt 49.00
Whac-A-Critter uk 24.99

Mega Drive-Zubehör

6 Button Joypad dt 39.00
Mega Drive o.Spiel dt 119.99
Per4mer Lenkrad dt 89.99
Pro Pad Joypad SV-43 dt 29.00

3-DO

Johnny Bazookatone dt 79.00
Jurassic Park us 89.00
Paataank us 109.00
Rise of the Robots us 89.00
Star Control 2 uk 84.00

3-DO-Sonderangebote

3-Do Sampler dt 3.00
Deathkeep uk 29.00

TOP SPIEL DES MONATS



Tunnel B1 dt 89.99

Dragon Lore dt 29.00
Gridders uk 69.00
Mega Race dt 29.00
Psychic Detective dt 29.00
Sesame Street Numb. us 29.00
Sewer Shark us 49.00
Slayer uk 69.99
Zhadnost uk 59.00

3-DO-Zubehör

Goldstar 3-Do + Fifa dt 229.00
Infrarot Joypad 6 B. dt 69.00
Joypad 3-Do dt 19.99
Panasonic 3-Do+Star. dt 229.00

Sony PSX

A-Train dt 99.00
Aaron vs. Ruth dt * 89.00
Aclua vs. dt 89.00
Adidas PS Soccer dt 99.00
Adrian Trilogy dt 79.00

Alien Trilogy uk 79.00
Alien Virus dt 89.00
Andretti Racing dt 89.00
Andretti Racing dt * 89.00
Aquanaut's Holiday dt 99.00
Ayrton Senna Cart dt * 89.99

Battle A.Toshinden 2 dt 99.00
Beyond the Beyond dt * 99.00
Blam Machine Head dt 89.00
Blazing Dragons dt 84.99
Broken Sword Baphom. dt * 89.00

Bubble Bobble dt 84.99
Bubble Bobble 2 dt 84.00
Casper dt 84.00
Chronicles o.t.Sword dt * 89.00

Command & Conquer dt * 99.00
Crusader - No Remor. dt * 89.00
Cyberia dt 79.99
Dark Crusaders dt * 89.00
Darkstalkers dt 89.00

Davis Cup Tennis dt 89.00
Descent dt 84.99
Destruction Derby 1 dt 99.00
Destruction Derby 2 dt * 99.00
Die Hard Trilogy dt * 89.00

Discworld 2 dt * 89.00
Dr. Need for Speed dt 89.00
Earth Worm Jim 2 dt * 89.00
Ecstasica dt * 99.00
F1 dt 99.00

F1 & Lenkrad dt 199.00
Fade to Black dt 89.00
Frank Thomas Baseb. dt 84.00
Gunship 2000 dt 99.00
In the Hunt dt 89.00
Int.Superstar Soccer dt 99.00
Intern. Motocross dt * 89.00

Jewels of the Oracle dt * 89.00
John Madden 97 dt 89.00
Jumping Flash 2 dt 99.00
Konami Open Golf dt * 89.00
Last Dynasty dt * 99.00
Lemmings Play Paint. dt 99.00
Lost Vikings 2 dt * 89.00
Magic Carpet dt 89.00

Myst (kp.dt.) dt * 89.00
Namco Museum Pl. 1 dt 99.00
Namco Museum Pl. 2 dt 89.00
Namco Museum Pl. 3 dt * 89.00
Nascar Racing 2 dt * 89.99
NBA Live 96 dt 89.00
NCAA Basketball dt 89.00
NFL Quarterback '97 dt 84.00
NHL Hockey 97 dt * 89.00
Olympic Games dt 84.00
Olympic Soccer dt 84.00
Onside Soccer dt 89.00
Pinball (Ocean) dt 99.00
Poed dt 89.00
Pool Champion dt * 89.00
Primal Rage dt 89.00
Prime Goal Ex dt 99.00
Psychic Detective dt 84.00
Raging Skies dt 99.00

Raven Project dt * 89.00
Razor Wing dt 89.00
Rebel Assault 2 dt * 99.00
Resident Evil dt 89.00
Return Fire dt 89.00
Return to Zork dt * 89.00
Ridge Racer Revol. dt 99.00
Rise of the Robots 2 dt 84.00
Road Rash dt 89.00
Sampras Extrem. Ten. dt 89.00
Shell Shock dt 84.00
Sim City 2000 kp.dt. dt * 89.00
Skeleton Warriors dt 84.00
Slam 'N Jam dt 89.00
Soviet Strike dt 89.00
Space Hulk dt 89.00
Spot Goes to Hollywo dt * 89.00
Starfighter 3000 dt 89.00
Street Racer dt 89.99
Streetfighter Alpha dt 89.00
Tekken 2 dt 99.00
The City o.t.lost ch dt * 99.00
Theme Park dt 84.00
Thunderhawk 2 dt 79.00
Tilt dt 84.00
Time Commando dt 89.00
TMHT (Turtles) dt 99.00
Tomb Raider dt * 89.00
Top Gun dt 89.00
Total Eclipse Turbo dt 84.00
Total NBA 96 dt 99.00
Track & Field dt 99.00

Transport Tycoon dt * 99.00
Tunnel B1 dt 89.99
Twisted Metal 2 dt * 99.00
Victory Boxing dt 89.00
Viewpoint dt 89.00
Virtual Golf dt 89.00
Warhammer Fantas.B. dt * 89.00
Wing Commander 3 dt 94.00
Wipe out 2097 dt 99.00
01.Zork Nemesis dt * 89.00

Sony PSX-

Sonderangebote

Battle A.Toshinden 1 dt 64.99
Bust a Move 2 Arcade dt 64.99
Cyberspeed dt 44.99

Extreme Pinball dt 49.99
Fifa Soccer 96 dt 59.99
Gex dt 69.99
Goal Storm (Konami) dt 59.99
Hi Octane (DA) dt 69.99
Lone Cyborg dt 59.99
NBA Jam Tournament dt 54.99
Parodius Deluxe dt 59.99
Revolution X dt 49.99
Ridge Racer 1 dt 64.99
Streetfighter Movie dt 49.00
WWF Arcade dt 49.99
Zero Divide dt 69.99

Sony PSX-Zubehör

8 Meg Memory Card dt 79.00
Action Replay 1 PSX dt 54.00
Arcade Joystick dt 89.00
Euro-Scart Kabel dt 69.00
Game Buster dt 89.00
Joypad Sony PSX dt 54.00
Just a Joypad dt 34.00
Mad Catz Lenkrad dt 139.99
Memory Card & Pad dt 89.00
Memo. Card Sony PSX dt 49.00
Memory Disk Drive dt 169.00
NeGoon Joypad PSX dt 84.00
Netzkaabel für PSX dt 9.00
Per4mer Lenkr.m.Ped. dt 109.00
Per4mer Lenkrad dt 89.99
Predator Gun JT 400 dt 69.00
Programm Pad Sun dt 49.99
RGB-Scart Kabel Sony dt 29.99

Sony PSX & Streiff. dt 419.99
Sony PSX o. Spiel dt 389.00
Verlängerung Joypad dt 19.99

Saturn

Aaron vs. Ruth dt * 89.00
Alien Trilogy dt 84.99
Alien Trilogy uk 89.00
Alone in the Dark 2 dt 99.00
Athlete Kings dt 89.00
Battle Monsters dt 84.99
Blazing Dragons dt 84.99
Bubble Bobble dt 84.99
Casper dt 84.00
Castlevania - Blood dt * 89.00
Command & Conquer dt 99.00
Cyberia dt 84.00
Daytona USA Cham.Ed. dt * 101.00

Destruction Derby dt 84.00
Die Hard Trilogy us 109.00
Discworld dt 84.00
Dracula X dt * 99.00
Driving Need f.Speed dt 89.00
Earth Worm Jim 2 dt * 89.00
Exhumed dt 94.00
Fighting Vipers dt * 94.00
Frank Thomas Baseb. dt 84.00

Galactic Attack dt 84.00
Gex dt 89.00
Gun Griffon dt 79.99

Händleranfragen erwünscht.
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Handwritten text: 30, 80686 München

Handwritten text: 089/546 0 300

AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1DM = 8 ÖS. Versand für Österreich, Fa. GAMEBUSTERS, Alpenstr. 18, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/626 026
Versand für Deutschland, Fa.PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80688 München, Tel. 089/546 0 300

• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
• Vorbestellung möglich.
• Fordern Sie unseren **kostenlosen Gesamtkatalog** mit vielen weiteren Titeln an.
Mit * gekennzeichneten Spielen sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar
Versandkosten per Post DM 7,- / ÖS 50,- zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,- / ÖS 2000,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,- Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Ladenverkauf
KEIN Versand
Preise variieren

Munich Software Center

Theresienstr. 152, 80333 München
Tel. 089/52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 089/4 70 21 22

Playcom GmbH, Leibnizstr. 30, 80686 München
Tel. 089/546 0 300
Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr



Gepflegtes Blendax-Lächeln und Stahlkiefer: Ein ferngesteuerter Dino.



Nach der Behandlung durch Alien-Techniker stapft der Tyranno-Saurier als feuerspeiender Drache durch die Station.



Das riesige Echtzeit-Ungetüm scannt das Zielareal nach Feinden ab: Ein stählerne Schädelkappe macht die Bestie gefügig.

Mit den gelben Knöpfen dirigiert Ihr Euren Indianer über die schmale Brücke, der Analogstick regelt die Blickrichtung. Der Taster auf der Joypad-Unterseite aktiviert die Waffen.

Kriegsbeil aus. Anstatt die Menschen mit militärischer Übermacht zu schlagen, brachten die feigen Aliens unser Zeit-Kontinuum durcheinander: Nach der Epochenschmelze geben sich schwertschwingende Krieger, Stahlkolosse und Dinos ein Stelldichein. Aber als tapferer Indianer kennt Häuptling Turok weder Schmerz noch Furcht: Anstatt sich, wie

Station findet Ihr futuristische Großkaliber wie Plasmawummen oder einen Kompositbogen mit Explosivpfeilen. Herkömmliche Waffen richtet Turok in die Bildschirmmitte aus, schwere Energiegeschütze und Massenvernichtungswaffen werden am Waffengurt montiert und auf die rechte Schulter gehievt: Die monströsen Geschosse sind zwar weniger präzise als ihre handlichen Gegenstücke, dafür reiben die fetten Biester eine ganze Monsterschar auf einmal auf. Während Raketenwerfer und Laserknarre die Geg-

Mit Tomah Cyber-

Ein Action-Indianer auf dem Kriegspfad: Wir erforschen die neuesten Kampfarenen von Acclairs N64-Debüt und hechelten durch dreidimensionalen Jagdgründe.



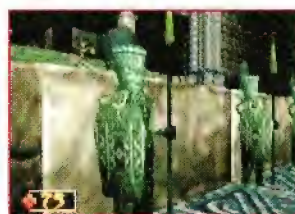
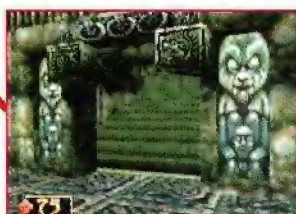
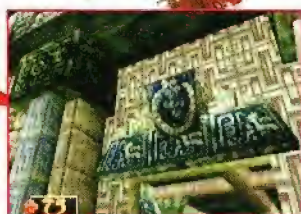
Als erster Lizenznehmer will Acclaim das Nintendo 64 mit einem hardwaregerechten 3D-Shooter versorgen und greift dafür auf den hauseigenen Comic-Indianer "Turok" als Hauptperson zurück. Wie in den gleichnamigen US-Hefchen buddelt die muskelbepackte Rothaut nach dem Angriff außerirdischer Invasoren das

seine Stammesbrüder, am heimischen Kalumet zu wärmen, läßt der Kämpfer Squaw und Wigwam zurück, um Acclairs dreidimensionalen Kriegspfad zu beschreiten. Als einzige Waffe baumelt neben Turoks Leggings anfangs nur ein Jagdmesser. Schußwaffen wie Pistole oder Schrotflinte liest der aufmerksame Fahrerleser unterwegs auf. In der Alien-

ner mit breitflächigen Explosionen eindecken, fegt Eure dickste Energiewaffe das komplette Zielareal leer: Die klobigen Alien-Mechs verglühen ebenso im Flammeninferno wie Raptoren und Reptilienmenschen. Wer die grobschlächlige Waffe einsetzen will, packt das Schmuckstück bereits vor dem Feindkontakt aus: Bis das Plasma-Geschütz seine Energiezellen aufgeladen hat und eine fauchende Flammenwand durch den 3D-Dschungel fegt, sind Eure Opfer längst in Schußweite. Während die meisten Action-Entwickler die rechenintensiven 3D-Welten zugunsten rasanter Ballerei nur mit Sprite-Gegnern bevölkern, züchten Iguanas



Entgegen den Konkurrenz-Shootern wird nicht nur auf einer Ebene geballert: Ihr richtet Euren Blickwinkel nach Gutdünken aus und zerlegt den Mech in glühende Einzelteile.



Noch schmucker als die "Exhumed"-Bauten sind die indianischen Tempelstädte im "Turok"-Dschungel: Die riesigen Hallen werden von Säulen und Onyx-Statuen gesäumt.



Außerirdische Gentechnologie in ihrer eckigsten Vollendung. Der Vater eine Ameise, Mutter ein schmieriges Reptil – der Retortensproß: Ein Krabbeltier mit sabberndem Beißwerkzeug.

Grafiker ("Aero the Acrobat", "NBA Jam") ihre Kreaturen in der Polygon-Retorte: Anstatt wie in den meisten 32-Bit-Shootern entweder auf einen Hinterkopf oder eine feuerspuckende Wumme zu starren, könnt Ihr die "Turok"-Monster stufenlos umrunden – Raubosaurier, Menschen und Roboter werden wie das 3D-Terrain in Echtzeit berechnet. Detaillierte Texturen gaukeln Euch Rüstungen und Schuppenkleid vor, die lästigen Ecken hat Iguana mit Shading-Effekten abgerundet. Glatt-

überannt oder über eine Felskante in den nächsten Abgrund gedrängt. Entgegen seinen 32-Bit-Brüdern streift Turok nicht nur durch unterirdische Korridore oder über schmale Oberweltkurse, statt dessen erkundet Euer Indianer eine komplette Urzeit-Kulisse samt Gebirge, Hängebrücken, weitläufigen Hochebenen und verwitterten Tempelruinen. Gebäude, Gewächse sowie unterhöhlte Felsformationen wurden mit authentischen Texturen verziert und verwöhnt



Turok geht mit der Zeit: Holzrahmen, Tiersehne und Steinspitze werden durch einen High-Tech-Bogen ersetzt.

TITEL	Turok
HERSTELLER	Acclaim
SYSTEM	Nintendo 64
FRÜH-RELEASE	März '97

FAZIT
3D-Shooter mit revolutionärer Urwald-Optik, und agilen Echtzeitdinos. Indianerheld Turok wurde Acclaims hausgener Comic-Reihe entnommen.

Lawk und Totem

polierte Metallpartien wie ein Cyborg-Torso oder Schuppenpanzer glänzen in der Light-Sourcing-Sonne – wer einen niedergestreckten Kontrahenten von allen Seiten betrachtet, bewundert eine akkurat berechnete Lichtbrechung. Im Gefecht habt Ihr für solche Untersuchungen allerdings kaum Zeit: Die gewieften Gegner stellen sich auf Turoks Taktik ein und lauern auf eine Deckungsschwäche – wer nicht aufmerksam das komplette Terrain sondiert, wird in Nullkommanichts hinterrücks



Groß, klobig und hartnäckig: Die feisten Reptilien erledigt Ihr aus sicherer Distanz mit großkalibrigem Geschütz.



Sollen in der finalen PAL-Version gegen Roboter ausgetauscht werden: Die mittelalterlichen Kämpen.



Im Nahkampf sind die massiven Burschen hartnäckig: Das Monstrum vertrimmt Euch mit einem Schlagring.

wie die "Mario 64"-Optiken mit weichem Mipmapping: Egal, ob Ihr auf einen Tempel zuhechelt oder Turoks Hakennase ans Gemäuer drückt, verpixeltes Mauerwerk und grobkörniger Bitmaps-Bewuchs bleiben Euch erspart. Wer das Gelände bis ins letzte Detail sondieren will, untersucht Wände wie Boden und legt den Kopf in den Nacken: Über Euch ragen Felsmassive mit verborgenen Höhlen und Schleichpfaden in den Himmel,

hinter Wolken und Nebelbänken wurden oft Brückenpfeiler ins Gestein gerammt. In unserem Pad-Schema oben links erläutern wir die ungewöhnliche Button-Belegung der "Turok"-Steuerung. *rb*



Die Froschmutanten düsen mit ihrem Raketenrucksack über die Wolkendecke: Ihr müßt besonders genau zielen.

Kennzeichen 64-Bit-Software



Zeit des Erwachens: MANIAC wirft einen Blick auf die interessantesten Nintendo-Lizenznehmer. Welche Spiele versprechen Euch die Nintendo-64-Entwickler?



"Dual Heroes" von Hudson: Entfernte Ähnlichkeit zu den "Power Rangers"-Prügelknaben.

Hudson

Wie das Detail-Konzept zu „Bomberman 64“ genau aussieht, ist noch unklar, allerdings profitiert Hudson von der serienmäßigen Anschluß-Vielfalt des Nintendo 64. Mit den „Dual Heroes“ betritt man neues Terrain: Erstmals entwickelt Hudson ein Beat'em-Up. Science-fiction-Kämpfer prügeln sich in 3D-Arenen, wobei die Recken wie bei „Toshinden“ die gesamte Arena für ihre Kampftechnik nutzen.

Interplay

Mit der Umsetzung von zwei bekannten Titeln startet Interplay sein N64-Engagement. „Clay Fighter 3“ (ehemals für M2 angekündigt) führt die Knet-Kämpfer in eine 3D-Umgebung, wo sie in interaktiven Hintergründen nach Gegenständen greifen können. „Ultra Descend“ soll grafisch und technisch deutlich stärker werden als die Playstation-Version – inwiefern auch die Spielmechanik erweitert wird, ist noch ungewiß.



Vollbild-Raserei oder Splitscreen-Action: "Top Gear Rally" wird von den Boss Game Studios entwickelt und hat mit den Super-Nintendo-Vorbildern nur noch wenig zu tun.



Das Actionspiel "Blade & Barrel" bietet einen Splitscreen-Modus.



Kemco

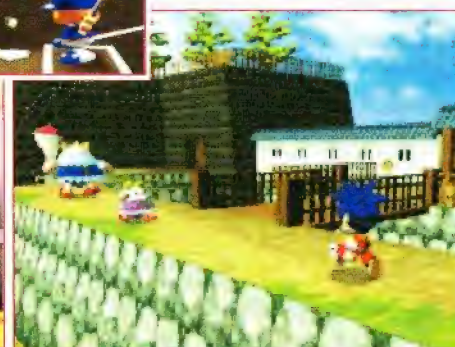
Schon seit Juli ist die Rede von „Top Gear Rally“ auf der Nintendo-64-Konsole.

Mit voller Ausnutzung der Hardware-Effekte erreicht die Grafik ein Niveau, das auf 32-Bitern nicht realisierbar ist: Erwartet realistische Nebelbänke und wilde Schneestürme, während sich die Wagen durch unwegsames Terrain kämpfen. Entwickelt wird das Spiel übrigens von den Boss Game Studios, den Schöpfern des 32-Bit-Titels „Spider“.



Konami

uch der langjährige Weg-ährte von Nintendo wid-et sich dem Nintendo 64. edoch mit et- was Verspä- tung, denn seit Playstation und Saturn hat sich die Be-



Eine Veröffentlichung des Konami-Titels "Goemon" in westlichen Gefilden ist ungewiß: MANIAC hofft dennoch ein eine PAL-Version des japanophilen Action-Adventures.

ziehung zwischen Konami und Nintendo leicht abgekühlt. So wird dieses Jahr kein N64-Spiel erscheinen, das uns Europäer interessiert, lediglich eine Baseball-Simulation sowie ein 64-Bit-"Mahjong" sind fast fertig. Selbst das für Japan sehr wichtige „Goemon“-Update dürfte es in westlichen Gefilden schwer haben: Der Super-NES-Erstling wurde noch als „Mystical Ninja“ weltweit vermarktet, die spielerisch hochkarätigen Episoden 2 und 3 blieben Japanern vorbehalten. Was nun mit Teil 4 fürs Nintendo



LADEN

JÖLLENBECKER STR. 50, 33613 BIELEFELD

LADEN & VERSAND

NATRUPER STR. 20, 49076 OSNABRÜCK

DER SPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

PLAYSTATION GEBRAUCHT SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
PSX KONSOLE	200,00	299,90
TOHSHINDEN	20,00	39,90
THEME PARK	30,00	59,90
VIEWPOINT	20,00	39,90
FADE TO BLACK	30,00	59,90
NBA IN THE ZONE	25,00	49,90
FIFA 96	20,00	39,90
RAYMAN	25,00	49,90
RIDGE RACER REV.	30,00	59,90
THUNDERHAWK 2	25,00	49,90
TOTAL NBA	25,00	49,90
PRIMAL RAGE	25,00	49,90
KRAZY IVAN	25,00	49,90
DESTRUCTION DERBY	25,00	49,90
WARHAWK	25,00	49,90

JOHNNY BAZOOKATONE	20,00	39,90
DISCWORLD	25,00	49,90
FORMEL 1	40,00	69,90
NAMCO MUSEUM 1	25,00	49,90
DESCENT (JP)	30,00	59,90
GALAXIAN 3 (JP)	20,00	39,90
STARBLADE (JP)	20,00	39,90
NIGHT STRIKER (JP)	20,00	39,90
DRAGON BALL 2 (JP)	20,00	39,90
COSMIC RACE (JP)	15,00	29,90
MYST (JP)	30,00	59,90
WINNING 11 (JP)	15,00	29,90
REVOLUTION X (US)	15,00	29,90
DIE HARD TRILOGY U.S.	40,00	69,90
SILVERLOAD (US)	30,00	59,90
HARDBALL 5 (US)	25,00	49,90
DEFCON 5 (US)	20,00	39,90
ROAD RASH (US)	30,00	59,90

PLAYSTATION NEUE SPIELE

	NEU
TUNNEL B 1	109,90
DESTRUCTION DERBY 2	99,90
CRASH BANDICOOT	99,90
WIPEOUT 2097	99,90
MYST	99,90
SIM CITY 2000	89,90
MEGAMAN X 3	89,90
TILT	89,90
TOMB RAIDER	99,90
IN THE HUNT	99,90
ONSHORE SOCCER	99,90
BURNING ROAD	89,90
WARHAMMER	99,90
DAVIS CUP TENNIS	89,90
TEKKEN 2	109,90
BEDLAM	89,90
MADDEN 97	99,90
PO ED (US)	119,90
BLAZ. DRAGONS U.S.	119,90
X COM (US)	59,90
AYRTON SENNA (JP)	139,90
OVERBLOOD (JP)	149,90
BOXERS ROAD (JP)	69,90

PLAYSTATION ZUBEHÖR

PLAYSTATION	399,90
RGB KABEL	29,90
CONTRA GUN	89,90
MAD CATZ LENKRAD	149,90
MEMORY DISC DRIVE	159,90
ASCII PAD	69,90
4 PLAYER ADAPTOR	69,90
NEGICOM PAD	89,90
MEMORY CARD PLUS	89,90

SUPER NINTENDO GEBRAUCHT SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
ALADDIN	30,00	59,90
SUPER PROBOTECTOR	10,00	29,90
PILOT WINGS	10,00	29,90
DONKEY KONG	30,00	59,90
YOSHIS ISLAND	30,00	59,90
ROYAL RUMBLE	15,00	34,90
ILLUSION IN TIME	30,00	59,90
MEGAMAN X 2	20,00	44,90
NHL 95	15,00	34,90
NFL QUARTERBACK	10,00	29,90
TOY STORY	30,00	59,90
ZELDA	20,00	44,90
STREETFIGHTER 2	10,00	29,90
WWF RAW	15,00	34,90
JOHN MADDEN 94	10,00	29,90
INT. S.STAR SOCCER	30,00	59,90
DONALD IN MAUI	40,00	69,90
SAMURAI SHOWDOWN	30,00	59,90
STAR WARS	15,00	34,90
THEME PARK	40,00	69,90
WING COMMANDER	10,00	29,90
SPARKSTER	15,00	34,90
DRAGON	20,00	44,90
EARTHWORM JIM	20,00	44,90
FIFA SOCCER	20,00	44,90
INDIANA JONES	20,00	44,90
ASTERIX & OBERLIX	40,00	69,90
B O B	20,00	44,90
LOST VIKINGS	15,00	34,90
SECRET OF MANA	40,00	69,90
PGA GOLF	20,00	44,90
NBA LIVE 96	30,00	59,90
FLASHBACK	20,00	44,90
F ZERO	5,00	19,90

SEGA SATURN NEUE SPIELE

	NEU
FIGHTING VIPERS JP.	139,90
EXHUMED	99,90
TOMB RAIDER	99,90
NHL POWERPLAY	89,90
TILT	89,90
EARTHWORM JIM 2	89,90
3 DIRTY DWARVES	99,90
TUNNEL B1	99,90
HEXEN	89,90
BEDLAM	89,90
IN THE HUNT	99,90
MADDEN 97	89,90
BUG 2	89,90
VIRTUA COP 2	129,90
HEART OF DARKNESS	89,90
SONIC FIGHTERS	89,90
WORLDWIDE SOCCER	99,90
DISCWORLD	99,90
NIGHTS	149,90
CASPER	99,90
VIRTUA FIGHTER KIDS	89,90
ALIEN TRILOGY	99,90
NIGHT WARRIORS	109,90

SEGA SATURN ZUBEHÖR

SATURN	399,90
LENKRAD	129,90
COBRA GUN	89,90
CONTROL PAD	49,90
6 PLAYER ADAPTOR	69,90
RF UNIT	59,90
RGB KABEL	29,90
BACK UP MEMORY	109,90
MISSION STICK	149,90

SEGA SATURN GEBRAUCHT SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
SATURN KONSOLE	200,00	299,90
WIPEOUT	20,00	39,90
TOHSHINDEN	25,00	49,90
X MEN	25,00	49,90
MYST	20,00	39,90
VIRTUA FIGHTER 2	25,00	49,90
SEGA RALLY	25,00	49,90
WORMS	30,00	59,90
F1 CHALLENGE	25,00	49,90
GEX	20,00	39,90
CORPSE KILLER	25,00	49,90
SHINOBI X	15,00	29,90
RAYMAN	20,00	39,90
JOHNNY BAZOOKATONE	15,00	29,90
TITAN WARS	20,00	39,90
THEME PARK	25,00	49,90
HANG ON	25,00	49,90
INT VICTORY GOAL	15,00	29,90
MYSTARIA	20,00	39,90
NBA JAM	20,00	39,90
PANZER DRAGON 2	25,00	49,90
DIGITAL PINBALL	25,00	49,90
EURO 96	20,00	39,90
ATHLETE KINGS	30,00	59,90
CYBERIA	20,00	39,90
DAYTONA	20,00	39,90
FIFA 96	25,00	49,90
BUG	20,00	39,90
WING ARMS	25,00	49,90
PARODIOUS	20,00	39,90
VIRTUA RACING	15,00	29,90
RISE 2	15,00	29,90
STREETFIGHTER MOVIE	10,00	19,90

VERSAND & LADEN OSNABRÜCK

0541 - 66016 & 66017

FAX: 0541 - 66015

MEGA DRIVE GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
EARTHWORM JIM	10,00	29,90
FIFA 95	10,00	29,90
GENERAL CHAOS	15,00	39,90
GUNSTAR HEROES	10,00	29,90
JOHN MADDEN 92-95	5,00	14,90
LIGHT CRUSADER	25,00	49,90
RISTAR	15,00	39,90
QUACKSHOT	5,00	14,90
STORY OF THOR	25,00	49,90
THEME PARK	25,00	44,90

REAL 3 DO GAMEBOY GAME GEAR PC CD ROM JAGUAR

NINTENDO ULTRA 64

	NEU
NINTENDO 64 US	499,90
MEMORY CARD	89,90
CONTROL PAD	89,90
MARIO 64	169,90
PILOT WINGS	169,90
WAVE RACER	169,90
MISSION IMPOSSIBLE	4 ORT
BLAST CAP	4 ORT

SONSTIGES

3 DO	
JAGUAR	
MEGA CD	
GAMEBOY	
GAME GEAR	
MULTI MEGA	
CONTROL PAD	
ADAPTOR	

ANKAUF VERKAUF

90,00	149,90
60,00	99,90
30,00	59,90
25,00	49,90
50,00	89,90
75,00	129,90
5,00	14,90
10,00	19,90

SUPER NINTENDO

	NEU
TERRANIGMA	109,90
LUFIA 2	139,90
DONKEY KONG 3	129,90
CIVILIZATION	139,90
DIE SCHLÜMPFE 2	129,90
WINTER GOLD	109,90
TETRIS ATTACK	99,90
STREETFIGHTER ALPHA	129,90

NEO GEO CD GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
SAMURAI SHOWDOWN 2	20,00	44,90
FATAL FURY 3	25,00	49,90
TOP HUNTER	20,00	44,90
AEROFIGHTERS 2	20,00	44,90
GALAXY FIGHT	15,00	29,90
ROBO ARMY	15,00	29,90
PULSTAR	30,00	59,90
STREETHOOP	20,00	44,90
WORLD HEROES 2	20,00	44,90
ART OF FIGHTING 3	40,00	69,90

WEITERER NEUE & GEBRAUCHTE TITEL FÜR ALLE SYSTEME AUF LAGER

WIR KAUFEN IHRE SPIELE AN!

BITTE RUFE SIE UNS AN, BEVOR SIE UNS IHRE SPIELE ZUSCHICKEN. ALLE SPIELVERSIONEN WERDEN VON DER METROPOLIS GMBH NACH VORHERIGER ABSPRACHE AN-GEKAUFT. DANACH DIE SPIELE EINFACH AN UNS SCHICKEN. NAME, ANSCHRIFT UND TEL. NR. UNBEDINGT BEILEGEN. ENTSPRECHEND IHREN VORGABEN ÜBERWEISEN WIR DIREKT AUF IHR KUNTO (KTO. NR. UND BLZ BITTE ANGEBEN), ODER SENDEN SIE EINEN V-SHECK (ABZÜGL. 2,- DM BEARBEITUNGSFEE).
BESTELLUNGEN

SONSTIGE INFORMATION

KOMPLETTE PREISLISTE GEGEN 1,- DM IN BRIEFMARKEN ANFORDERN. ALLE ANGEBOTE GELTEN NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT. VERSANDPREISE & LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. IM FALLE VON ÜBERLAGERUNGEN BEI GEBRAUCHTEN SPIELEN, KÖNNEN WIR LEIDEN NICHT INMER ALLES ANKAUFEN. WIR BEHALTEN UNS VOR, UNABHÄNGIG VON UNSERER PREISLISTE, EIN GESAMTANGEBOT ZUGEBEN.

ÖFFNUNGSZEITEN & VERSANDKOSTEN

MO.-FR. 10.00 BIS 18.30 UHR
SA. 10.00 BIS 14.00 UHR
LA. SA. 10.00 BIS 16.00 UHR
PORTO (INLAND): 6,00DM POST-NACHNAHME: 6,00DM
PORTO (AUSLAND VORKASSE!): 15,00DM

PLAYSTATION UMBAU

Speilen Sie jetzt U.S. & JAPAN
Spiele ohne Nachrüst-Tricks!



ERWEITERN SIE IHRE SPIELEAUFWAHLE FÜR DIE PLAYSTATION, SPIELEN SIE IMPORTE AUS DEN U.S.A. & JAPAN 6 MONATE VOR DEUTSCHER ERSCHEINUNG. BESSERE BILDQUALITÄT DURCH 60 HZ TECHNIK (RGB) UND VOLLBILD OHNE BALKEN SIND WEITERE VORTEILE DES UMBAUS. ALS BONUS BEHÄLT UNSER TECHNIKER DAS HITZPROBLEM DER PLAYSTATION OHNE DAS GERÄT MIT LÖCHERN ZU BESCHÄDIGEN.

DER UMBAU PREIS BETRÄGT 125,- DM, RGB KABEL 29,90 DM + 12,- DM VERSANDKOSTEN. BITTE NUR IHR GERÄT (OHNE KABEL) ZU UNS SCHICKEN. UMBAUDAUER CA. 2 TAGE. WIR WEISEN DARAUF HIN, DASS DIE FIRMA METROPOLIS FÜR UMBAUGERÄTE KEINE GARANTIE GEWÄHRLEISTET. DENNOCH MIT ÜBER 500 PLAYSTATIONS DIE BEREITS UMBEGAUT WURDEN, KÖNNEN SIE SICHER SEIN DAS IHR GERÄT VON EINEM QUALIFIZIERTEN TECHNIKER KORREKT UND SICHER UMBEGAUT WIRD.



OHNE SPIEL 399,90 DM



OHNE SPIEL 399,90 DM



50,- DM SOFORT SPAREN!
MIT UMBAU & RGB KABEL 499,90 DM

Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermengen, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 40,00 DM. Dieser Betrag auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsverbehalt: Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teilieferungen: Wird bei der Bestellung nichts gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise Komplett- oder Teilieferungen durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschliefen möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der originalen Verpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Importprodukten und gebrauchter Ware gewährleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können. Umtausch wegen nicht gefolten ist ausgeschlossen. Aufgrund von Inkompatibilität von Ware, übernimmt die Metropolis GmbH keine Gewähr.



Gefährlicher Konkurrent für EA's FIFA-Projekt: Konami's 64-Bit-"Superstar Soccer".

64 passiert, ist noch nicht geklärt. Das 64-Bit-Highlight von Konami ist fraglos ihre Fußball-Simulation, die auf der brillanten Spielmechanik von „International Superstar Soccer Deluxe“ basiert. Wir rechnen mit einer prächtigen Polygon-Kickerei, an der „FIFA Soccer 64“ schwer zu knabbern haben wird. Ob der Klassiker „Probotector“ in Erscheinung tritt, bleibt abzuwarten.



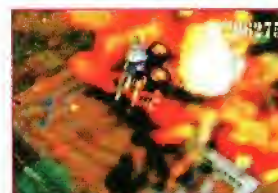
Japan-only: Konami's Mahjong-Umsetzung.

dehnten Abschnitten haltet Ihr auch nach Bonus-Räumen Ausschau, die Portraits der Film-Protagonisten wurden als Texturen auf die Polygon-Figuren geklebt – Ihr seht dieselben Gegner wie im Film. Mit

„Star Fox 64“ muß sich Nintendo einer gigantischen Erwartungshaltung stellen: Der Super-Nintendo-Vorgänger bestach trotz Technik-Einschränkungen im 3D-Bereich mit hervorragender Spielbarkeit und einzigartiger Konzeption. „Super Mario Kart R“ und „Yoshi's Island 64“ ba-



"Body Harvest": Weiter Rätselraten um das genaue Konzept.



Explosionen, Action und Vernichtung satt in "Body Harvest".

sieren ebenfalls 16-Bit-Kultspielen. Kugelkopf Kirby, in Japan ein Star, startet parallel zu seinem 64-Bit-Renndebüt in waschechter 3D-Grafik. „Mario Kart R“ orientiert sich hingegen stark am Vorgänger: Wie gehabt rast Ihr auf 16 Kurven, auch die vier Spielmodi Mario GP, VS, Time Attack und Battle sind dabei. Die 64DD-Entwicklungen „Legend of Zelda 64“ und „Super Mario RPG 2“ lassen noch auf sich warten: Erst auf der Shoshinkai-Messe stellt Nintendo den Massenspeicher vor, diese Projekte werden dort als Videos zu sehen sein.

Nintendo

Schon länger bekannt sind die Action-Orgien „Blastdozer“ und „Body Harvest“, die vom englischen Hersteller Rare („Donkey Kong Country“) entwickelt werden. Noch rechtzeitig zu Weihnachten soll in den USA (nach vielen Verschiebungen) der Automatenrenner „Cruis'n USA“ ausgeliefert werden: Wir rechnen damit, daß der ursprünglich als US-Premierentitel gedachte Midway-Hit aufgrund technischer Probleme erst 1997 an den Start geht. Auch „Star Wars: Shadows of the Empire“ soll Anfang Dezember starten, dieser LucasArts-Titel ist jedoch definitiv bereits fertig und eine der erfolgsträchtigen Lizenzen. „F-Zero 64“ wird in Japan ebenfalls im



Das destruktive "Blastdozer" von Rare war einer der ersten angekündigten N64-Titel.

Dezember starten und soll die Nachfolge des Mode-7-Klassikers auf dem Super Nintendo antreten. „Goldeneye“, das Spiel zum Bond-Film in blutiger Ego-Perspektive, soll noch dieses Jahr in den USA erscheinen, nach Deutschland wird sich der charmante Agent jedoch wegen Index-Gefahr nicht wagen. Ihr könnt in alle Richtungen blicken und feuern, mit dem Analog-Stick schleicht oder rennt Ihr durch die Festungen. Um unbemerkt zu bleiben, kriecht Ihr auch mal einige Meter vorwärts. Auf umfangreiche Waffenlager müßt Ihr allerdings verzichten – Bond kann nur zwei Waffen gleichzeitig schleppen, um in hektischen Verfolgungs-Sequenzen nicht außer Puste zu geraten. In zwölf ausge-

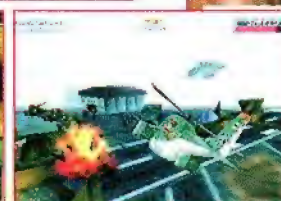
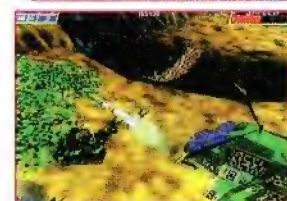
Seta

Auf den Spuren erfolgreicher Arcade-Renner à la „Ridge Racer“ wandelt „Rev Limit“. Ein grafisch sehenswerter Titel, der Anfang 1997 erscheinen soll. Neben frech-

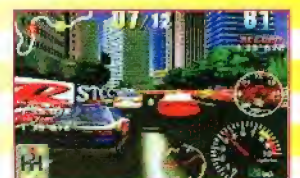
aggressiven Gegnern sorgt Ihr Euch um den Zustand Eurer Karosse, die durch Beschädigungen an Performance einbüßt. In den „Wild Choppers“ besteigt Ihr einen Kampfhubschrauber: Beeindruckende Kameraschwenks sorgen für optimale Übersicht beim Direktangriff auf Stellungen und feindliche Helis. Während Ihr einen von acht Helis digital steuert, trifft Ihr dank der analogen Zieljustierung genau dorthin wo Ihr wollt.



Automat oder Heimversion? Setas "Rev Limit" ist ein Grafik-Schmankerl.



Donnerwetter: Die "Wild Choppers" greifen feine Bodenstellungen mit Lenkraketen an.

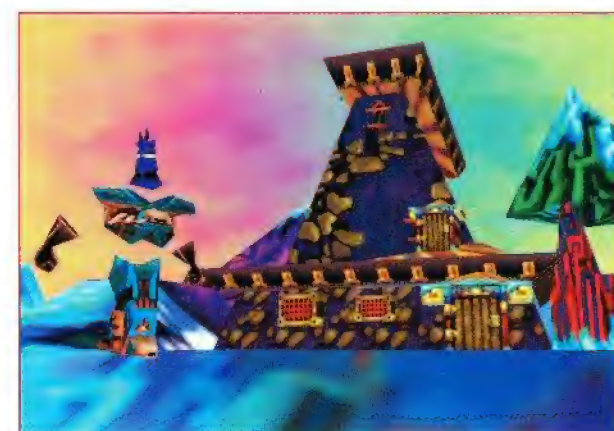


Vic Tokai

Über den mysteriösen „Wet Corpse“ äußern sich die Entwickler noch nicht, „Dark Rift“ jedoch schlägt in die umkämpfte Prügel-Nische. Mit Motion-Capturing erweckte man die schußfreudigen Polygon-Kämpfer zum Leben, die sich in Arenen unterschiedlicher Gravitation messen. Spielerisch orientierte man sich an Konkurrenztiteln: Ihr heizt Kontrahenten mit Get-Up-Combos, Chain-Combos und Griffen ein.

Virgin

Mit dem „Freak Boy“ beschreitet Virgin neue Spiele-Wege: Der morphende Charakter kämpft auf seiner außerirdischen 3D-Polygon-Heimat Hedron gegen gemeine Invasoren vom Planeten Zos. Doch mit soviel Widerstand haben die Eindringlinge nicht gerechnet: Die Hardware-Fähigkeiten der Konsole und die Ver-



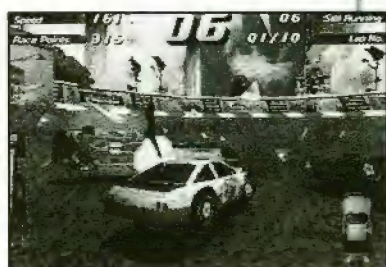
Neue Optiken von Virgins N64-Erstling: "Freak Boy" verteidigt seinen Planeten gegen Aliens.



CRASH BANDICOOT



DIE HARD



DESTRUCTION DERBY II

Beispiel 1: Sony Playstation
+ 2tes Joypad
+ Memory Card
+ Crash Bandic. **DM 29.-**
monatlich
bei 24 Monaten

Beispiel 2: Sega Saturn
+ 2tes Joypad
+ Worldw Soccer
+ Tomb Raider **DM 34.-**
monatlich
bei 24 Monaten

► ARJAY-FINANZIERUNG ◀

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate.
Oben genannte Felder sind Beispiele. Es können auch andere
Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert
werden. Der Mindestbestellwert beträgt DM 500.- Fordern
Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbind-

PLAYSTATION

Grundgerät dt	389.00
Umbau für Import-CD's	119.90
Der Umbausatz dt	79.90
Game Buster dt	89.90
Joypad (Sony)	59.90
Joypad (ASCII)	69.90
Joypad NeGcon (Namco)	79.90
Joyboard (ASCII)	119.90
Lenkrad (Mad Catz)	159.90
Memory Card	49.90
Memory Card (8MEG)	79.90
RGB-Scart-Kabel	49.90
A-Train dt	99.90
Alien Trilogy dt	99.90
Andretti Racing dt	89.90
Blam! Machinehead dt	89.90
Broken Sword dt	89.90
Chronicles o.t. Sword dt	89.90
Crash Bandicoot dt	109.90
Cronikles o.t. Sword dt	89.90
Darkstalkers dt	89.90

SATURN

Grundgerät dt	429.00
Game Buster	89.90
Game Buster PC-Karte	89.90
Adapter für Import CD's	59.90
Joypad (Sega)	44.90
Joyboard (Sega)	89.90
Lenkrad (Sega)	129.90
Mission Stick	149.90
Umbau dt/us/jp	79.90
Actua Golf dt	99.90
Alien Trilogy pal	99.90
Athlete Kings dt	89.90
Blackfire dt	89.90
Blam! Machinehead	89.90
Bubble Bobble dt	89.90
Bust a Move 2 dt	79.90
Crusader no Remorse dt	99.90
Darius II dt	89.90
Diskworld dt	89.90
Dragonheart dt	99.90
Exhumed dt	99.90

ARJAY ONLINE

GAMES



INTERNET

Ab sofort sind wir für Sie im Internet erreichbar. Preislisten, News, Screenshots, Orderservice and more.

<http://www.arjay-games.de>

NINTENDO 64

Grundgerät us RGB-60Hz inkl. Joypad, RGB-Kabel & Netzteil.

SUPER NES

Donkey Kong III	134.90
Lost Vikings II dt	109.90
Lufia II dt (Dez)	114.90
Schlümpfe - Teil II dt.	139.90
Tetris Attack dt	89.90
Terranigma dt	119.90
Umbau 50/60Hz	99.90

ALLGEMEINES

Preise mit einem * sind Angebote und-oder Restposten und gelten nur solange der Vorrat reicht. Für alle hier genannten Systeme haben wir natürlich weitere Artikel, sowohl PAL, als auch neue Importe aus den USA und Japan auf Lager.

ARJAY GET YOUR GAMES

0221-121067



WIPEOUT 2097



TEKKEN II



TERRANIGMA

PLAYSTATION

Davis Cup Tennis dt	89.90
Destruction Derby II dt	99.90
Die Hard Trilogy dt	89.90
Dragonheart dt	99.90
Ecstatica dt	99.90
Formula 1 dt	109.90
Gun Law-Horned Owl dt	99.90
Iron & Blood dt	89.90
John Madden 97 dt	89.90
Jumping Flash 2 dt	89.90
Killing Zone dt	89.90
Micro Machines III dt	89.90
Myst dt	89.90
Namco Museum Vol 2 dt	99.90
NFL Quarterback Club dt	89.90
Offensive dt	99.90
PGA Tour Golf 97 dt	89.90
Power Play Hockey dt	84.90
Project Overkill dt	99.90
Puzzle Bobble dt	69.90
Raging Skies dt	89.90
Raven Project dt	89.90
Resident Evil pal/dt	89.90
Sampras Tennis dt	89.90
Soviet Strike dt	89.90
Space Hulk dt	89.90
Swagman dt	89.90
Tekken II dt	109.90
Time Commando dt	89.90
Toshinden II dt	99.90
Tunnel B1 dt	99.90
Virtual Golf dt	99.90
Wipe Out 2097 dt	99.90
AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP	

SATURN

Eurosoccer 96 dt	99.90
F1-Racing dt	89.90
Gen War dt	109.90
Gun Griffon dt	99.90
Ironman dt	89.90
John Madden 97	89.90
Mr. Bones dt	99.90
Night Warriors dt	99.90
Nights & Analogstick dt	149.90
NBA Action dt	99.90
NFL Quarterback Club dt	99.90
NHL-Hockey 97 dt	99.90
Offensive dt	99.90
Olympic Games dt	84.90
Olympic Soccer dt	84.90
Panzer Dragoon Zwei dt	109.90
Power Play Hockey dt	89.90
Pro Pinball - The Web dt	89.90
Project Overkill dt	99.90
Sampras Tennis dt	99.90
Sega Rally dt	109.90
Sega Flash dt	99.90
Space Hulk dt	99.90
Story of Thor 2 dt	99.90
Swagman dt	89.90
Three Dirty Dwarves dt	89.90
Tomb Raider dt	109.90
Tunnel B1 dt	99.90
Virtua Fighter Kids dt	89.90
Virtua Fighter II dt	119.90
Virtual Golf dt	99.90
World Series Baseball dt	99.90
World Wide Soccer dt	109.90
AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP	

VERSANDADRESSE

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Montag - Freitag 10:30 - 18:30

Fon: 0221-12 10 67 / 68 / 69
Fax: 0221-12 56 76

INTERNETADRESSE

<http://www.arjay-games.de>

UNSER LADENLOKAL

JUMP & RUN®

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Fon: 0221-12 33 93
Ladenpreise können abweichen

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.

Händleranfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen nicht gefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.



TITEL	HERSTELLER	GENRE	TERMIN
„Basketball“	BMG/Z-Axis	Basketball	1997
Blade & Barrel	Kemco	Action	Ende 97
Blast Corps	Nintendo/Rare	Action	Ende 96
Body Harvest	Nintendo/DMA	Action	Ende 96
Bomberman 64	Hudson	Geschicklichkeit	März 97
Buggle Boogie	Nintendo/Angel	Action	Dezember
Chameleon Kid	Nihon Systems	Geschicklichkeit	k.A.
Chokugan Pro King	Imagineer	Sport	k.A.
Clayfighter 3	Interplay	Beat'em-Up	Frühjahr 97
Climber	Nintendo	k.A.	Dezember
Creator	Nintendo	k.A.	1997
Cruis'n USA	Nintendo	Rennspiel	1. Quartal 97
Cu-On-Pa	T&E Soft	Denkspiel	k.A.
Dark Rift	Vic Tokai	Beat'em-Up	2. Quartal 97
Dead Ahead	Optical	k.A.	k.A.
Doraemon	Epoch	Action-Adventure	1997
Donkey Kong Country	Nintendo	Jump'n'Run	k.A.
„Index-Gefahr“	Williams	Action	Frühjahr 97
Dragon Quest 7 ¹	Enix	Rollenspiel	1997
Dual Heroes	Hudson	Beat'em-Up	k.A.
Dynamite Soccer	Imagineer	Fußball	k.A.
F-Zero 64	Nintendo	Rennspiel	Dezember
FIFA Soccer 64	Electronic Arts	Fußball	1. Quartal 97
Freak Boy	Virgin	Action	2. Quartal 97
Goemon	Konami	Action-Adventure	1997
Goldeneye 007	Nintendo/Rare	Action	Ende 96
Golf	Nintendo	Golf	Dezember
Golf Tournament 97	Konami	Golf	1997
Human 6P	Human	Rennspiel	1997
Ken Griffy Jr. Baseball	Nintendo	Baseball	k.A.
Kirby's Air Race	Nintendo/HAL	Rennspiel	Anfang 97
„Konami Soccer“	Konami	Fußball	1997
Mahjong	Konami	Denkspiel	1997
Mission Impossible	Ocean	Action-Adventure	1997
„Index-Gefahr“	Williams	Beat'em-Up	Ende 96
Mother 3 ¹	Nintendo	Rollenspiel	1997
Multi Racing	Imagineer	Rennspiel	k.A.
NBA Hangtime	Williams	Basketball	Ende 96
Power Baseball	Konami	Sport	1997
Power League 64	Hudson	Sport	k.A.
Prey	Apogee	3D-Action	1997
„Index-Gefahr“	Id	3D-Action	1997
Rev Limit	Seta	Rennspiel	1997
Robotech: Crystal Dreams	Gametec	Action	1997
Robotron X	Williams	Action	1. Quartal 97
Shadows of the Empire	LucasArts	Action	November
Soul Storm	Virtual Hollywood	Action	k.A.
„Sportspiel“	Namco	Sport	1997
Starfox 64	Nintendo	Action	Anfang 97
Star Gladiator	Capcom	Beat'em-Up	1997
Super Mario Kart R	Nintendo	Rennspiel	Ende 96
Super Mario RPG 2 ¹	Nintendo	Rollenspiel	1997
Tales of Phantasia 2 ¹	Taito	Rollenspiel	1997
Tetrisphere	Nintendo	Denkspiel	November
Top Gear Rally	Kemco/Boss	Rennspiel	1997
Top Gun	Spectrum Holobyte	Flugsimulation	k.A.
Turok: Dinosaur Hunter	Acclaim	Action	Februar 97
Ultra Combat	GTI	Action	1997
Ultra Descent	Interplay	Action	1997
Ultimate Racer	Acclaim/Probe	Rennspiel	1997
War Gods	Williams	Beat'em-Up	Frühjahr
Wayne Gretzky Hockey	Williams	Eishockey	Dezember
Wet Corpse	Vic Tokai	k.A.	k.A.
Wild Choppers	Seta	Action	Frühjahr 97
Wonder Project J2	Enix	Rollenspiel	Ende 96
XSW-1	Video System	Action	k.A.
Yoshi's Island 64 ¹	Nintendo	Jump'n'Run	Anfang 97
Zelda 64 ¹	Nintendo	Rollenspiel	Frühjahr 97

Anmerkungen: ¹ erscheint wahrscheinlich für 64DD
Die in Anführungszeichen gesetzten Spielnamen sind entweder Arbeitstitel oder weisen auf die Fortsetzung eines indizierten Spiels hin („Index-Gefahr“).



Die verschiedenen „Freak Boy“-Variationen auf einen Blick.

anlangung der Hedron-Spezies machen es möglich, daß Ihr Zeuge beeindruckender Morphs der Spielfigur werdet. „Freak Boy“ benutzt allerlei herumliegende Gegenstände, die er sich in Kopf, Brust und Beine einverleibt. In den 25 verschiedenen Welten warten jedesmal neue Herausforderungen auf Euch. Entwickelt wird „Freak Boy“ von der Spieleschmiede Burst.



„Freak Boy“ auf Wandschaft auf seinem besetzten Heimatplaneten: Köpfchen ist gefragt!

Williams

Der Arcade-Riese setzt auf 64-Bit-Power: Die Trilogie einer bekannt blutigen Automatenkeilerei ist für reifere Spieler sicher nicht so interessant wie die grafisch gehörig aufgepeppte Version einer indizierten Id-Ballerei. Mit „NBA Hangtime“ und „War Gods“ werden zwei weitere Arcade-Hits umgesetzt. Die polygonisierten Kriegsgötter sind mittlerweile für Januar angesetzt, da nach den umfangreichen Modifikationen der Automatenversion (die US-Kids fanden's nicht so toll) auch die Heimversion geändert werden mußte. „NBA Hangtime“ dürfte etwas früher erscheinen und erfreut insbesondere die „NBA Jam“-Freaks. Das Fun-Basketball dürfte mit der Arcade-Fassung absolut identisch sein.

„Killer-Elite“

Ein Blick auf die Software-Liste zeigt's: Die Flut an Fortsetzungen und Updates von indizierten Action- und Prügelspielen nimmt kein Ende. Ganz im Gegenteil: Diese Titel sind in Übersee keine zweitrangigen Ergänzungsspiele, sondern werden als einzigartige Kaufargumente für das Nintendo 64 vermarktet. Nintendo höchstpersönlich hat einige dieser Killer-Hits im Programm und erweitert damit geschickt die Palette von familiengerechten Knuddel-Highlights. Das hat leider zur Folge, daß Nintendo Deutschland auf einige der wichtigsten Eigenproduktionen verzichten muß. Erstens aus Image-Gründen und zweitens aus rechtlichen und wirtschaftlichen Gründen: Wird ein Spiel indiziert, muß der Anbieter die Software von den Händlern zurücknehmen – das geht ins Geld. Somit läuft Nintendo Gefahr, die 32-Bit-Zielgruppe von 18-28 Jahren nicht mit passenden Produkten anzusprechen: Wer in der Spielhalle seinen mortalen Instinkten gehorcht, will zuhause nicht nur Karts steuern.



Gerüchteküche

Ob die folgenden Spiele jemals für das Nintendo 64 erscheinen, wissen momentan nur die beteiligten Entwickler – und die schweigen beharrlich. Aus der Hundertschaft potentieller N64-Projekte haben wir die interessantesten und wahrscheinlichsten Titel herausgepickt.

TITEL	HERSTELLER	GENRE	TERMIN
Ace Driver	Namco	Rennspiel	k.A.
Alien Trilogy	Acclaim	Action	k.A.
Big Hurt Baseball	Acclaim	Baseball	k.A.
Jurassic Park 2 Lost Worlds	Dreamworks	k.A.	4. Quartal 1997
Metroid 64	Nintendo	Action-Adventure	1997
Probotector 64	Konami	Action	1997
„Strike“ (Arbeitstitel)	Electronic Arts	Action/Strategie	1997
St. Andrews Golf	Seta	Golf	1997



Fazit

Die Liste der N64-Projekte nimmt Gestalt an: Viele Spiele, auch von kleinen Entwicklern, machen auf der potenten Hardware einen soliden Eindruck. Nintendo's Eigenproduktionen lassen weiterhin auf qualitativ hervorragenden Nachschub hoffen. Doch die anfangs geweckte „Dream Team“-Mentalität (elitärer Entwicklerkreis) hat gelitten: Offensichtlich ist Nintendo aufgrund der Software-Knappheit bei der Auswahl der Lizenznehmer nicht mehr so wählerisch, und viele der angekündigten Spiele sind lediglich Umsetzungen längst bekannter Titel aus dem 32-Bit- und PC-Lager...

Ladenlokal

45131

Essen

Rütterscheider Str. 181

Tel. 0201 / 777225

Ladenpreise können abweichen

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	389,-	99,90
Pad	59,90	99,90
Padverlängerung	24,90	89,90
Negcon dt.	89,90	99,90
Memorycard	49,90	99,90
Memorycard Plus	89,90	99,90
Link-Kabel	49,90	99,90
RGB-Kabel	39,90	99,90
Gamebuster dt.	89,90	89,90
Lenkrad + Pedale	149,90	99,90
Alien Triologie e.PAL	89,90	89,90
Destruct. Derby 2 dt.	99,90	89,90
Andreotti Racing dt.	89,90	99,90
Time Commando dt.	89,90	99,90
Tunnel B1 dt.	89,90	99,90
Return Fire dt.	99,90	99,90
Road Rash dt.	89,90	99,90
Blam Mashineh. dt.	89,90	99,90
FORMEL 1 dt.	109,90	99,90
Need for Speed dt.	89,90	99,90
Street Fighter Al. 2	89,90	99,90
Resident Evil PAL	89,90	99,90
Bubble Bobble dt.	89,90	99,90
Baphomets Fluch dt.	89,90	99,90
R.R. Revolution dt.	99,90	119,90
Discworld kompl. dt.	89,90	89,90
NHL 97 dt.	89,90	99,90
Po'ed dt.	99,90	99,90
A-Train dt.	99,90	99,90
Transport Tycoon dt.	99,90	99,90
NHL Powerplay dt.	89,90	99,90
Crash Bandicoot dt.	109,90	99,90
Gunship dt.	99,90	99,90
Track & Field dt.	99,90	99,90
Fifa Soccer 97 dt.	89,90	99,90
Blazing Dragon dt.	89,90	99,90
Burning Road dt.	99,90	99,90
Onside Soccer dt.	99,90	99,90
Jumping Flash 2 dt.	99,90	99,90
Top Gun dt.	99,90	99,90
Warhammer dt.	89,90	99,90
Worms dt.	99,90	99,90
Fade to Black dt.	89,90	99,90
Space Hulk dt.	89,90	99,90
Madden 97 dt.	89,90	99,90
Myst dt.	99,90	99,90
W. Commander 3 dt.	99,90	99,90
Tohshinden 2 dt.	99,90	99,90
Tekken 2 dt.	109,90	99,90
Bust-A-Move dt.	69,90	99,90
Sampres Tennis dt.	99,90	99,90
Raging Skies dt.	99,90	99,90
Chr. of the Sword dt.	99,90	99,90
Wipeout 2097 dt.	99,90	99,90
Pro Pinball dt.	89,90	99,90
PGA Golf 97 dt.	89,90	99,90
Beyond T. Beyond us. 119,90	119,90	99,90
Die Hard dt.	89,90	99,90



GUT INFORMIERT IN DIE ZUKUNFT

NEU NEU NEU NEU NEU

Sofort lieferbar, monatlich neu

Sony Playstation Video

Video Nr.4

auf dem Video zu sehen:

Tunnel B1, Smash Tennis,

Project Overkill,

Topplan Shooter,

Spot goes to Hollywood,

Final Fantasy 7,

Samurai Showdown 3,

u.v.m.

SOFORT BESTELLEN

60 MIN * VHS**

NUR 19,90 DM

zzgl. Versandk. 9,- DM



Sofort lieferbar, monatlich neu

Die aktuelle Ausgabe

des Sony Playstation

Magazine inklusive

DEMO - CD (PAL)

Das Magazine ist in englisch

Jetzt bestellen zum Preis

von

24,90 DM

zzgl. Versandk. 9,- DM

Folgende spielbare Demos sind auf dem oben

abgebildeten Magazine Ausgabe 11:

Crash Bandicoot, Broken Sword, Die Hard u.a.

Ab 13.11 Ausgabe 12 bei uns erhältlich !!!

Vorraussichtlich mit spielbaren Demos von:

Wipeout 2097, Destruction Derby 2,

Monster Truck u.a



Saturn Magazine

Sofort lieferbar, monatlich neu

Saturn Total Magazine

inkl. Demo CD (PAL)

Das Magazine ist in englisch

Jetzt bestellen zum Preis

von

24,90 DM

zzgl. Versandk. 9,- DM

SATURN

Gamebuster dt.	89,90
Adapter us. / jap.	59,90
Memory Backup	89,90
RGB Kabel	49,90
Pad Verlängerung	24,90
Sega Rally dt.	99,90
Worldw. Soccer dt.	99,90
V. Fighter Kids dt.	89,90
Sim City 2000 dt.	99,90
Mysteria dt.	99,90
Tunnel B1 dt.	89,90
Gun Griffon dt.	89,90
Tomb Raider dt.	99,90
X-Men dt.	89,90
Shining Wisdom dt.	89,90
Alien Triologie e.Pal	99,90
Discworld dt.	99,90
Fifa Soccer 97 dt.	99,90
Road Rash dt.	99,90
Street Fighter Al. 2	99,90
Fighting Viper dt.	99,90
Destruction Derby dt	89,90
NFL Quarterback	99,90
P. Dragoon 2 dt.	99,90
Theme Park dt.	89,90
Need for Speed dt.	99,90
NHL Powerplay dt.	89,90
Rayman dt.	99,90
F1 Live	99,90
Nights dt. inkl. Pad	129,90
Story of Thor 2 dt.	89,90
Exhumed dt.	99,90

NINTENDO 64 U.S. AB

ANFANG NOVEMBER LIEFERBAR

Internetadresse: <http://members.aol.com/gamestores/index.htm>

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandk. 10,90 DM

0201 / 777235

Ladenlokal

40211

Düsseldorf

Kölner Str. 25

Tel. 0211 / 1649409

Ladenpreise können abweichen



SPEED KILLS

TUNNEL B1

MANIAC: „MIT EXPLOSIVEN GRAFIK UND ATEMBERAUBENDEN LICHTEFFEKTEN ZEIGT TUNNEL B1, WAS AUS DER PLAYSTATION HERAUSZUHO-
LEN IST...“ **NEXT LEVEL:** „DER REIZ DIESER GRAFIKORGIE WIRD DURCH DIE GRANDIOSE MUSIKALISCHE LEISTUNG (VON CHRIS HÜLSBECK) UND DIE
VORHERRSCHENDE SPANNUNG VERSTÄRKT. MONUMENTALE ORCHESTER-KLÄNGE SORGEN FÜR EINE FILMREIFE UNTERMALUNG.“ **VIDEO GAMES:** „TUNNEL
B1 IST DIE PERFEKTE MISCHUNG AUS RASEREI UND ADRENALIN-ACTION SERVIERT MIT INTELLIGENTEN MISSIONEN.“ **FUN GENERATION:** „VON DER
ERSTEN SEKUNDE AN IST MAN VON DER SPEKTAKULÄREN GRAFIK, DEN AUSSERGEWÖHNLICHEN LICHTEFFEKTEN UND DEM BOMBASTISCHEN ORCHESTER-
SOUND REGELRECHT ERSCHLAGEN...“ „...FÜR ACTION-FANS EIN UNUMGÄNGLICHER MUST BUY!“ **PLAYSTATION MAGAZIN:** „DIE ATEMBERAUBENDEN
LICHTEFFEKTE, DER COOLE SOUND SOWIE DAS GAMEPLAY SIND DERMASSEN GELUNGEN, DASS MAN SICH FRAGT, WAS NOCH BESSER WERDEN SOLL.“



Alleinvertrieb für Deutschland

ocean

NEON

LAGUNA

Star Gladiator



Gleich kracht's gewaltig: Gamof's gefürchtete Wrestling-Manöver kosten Euch massiv Energie.



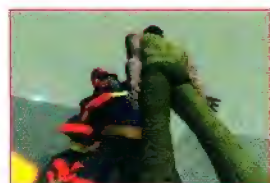
Tod durch die Kreissäge: Euer Siegeshieb wird mit bombastischem Blitzgewitter gefeiert. Nimmersatte treten nach dem k.o. noch einmal verächtlich in den wehrlosen Gegner.

DS Darauf haben Prügelspielfans gewartet: Als Capcom's 3D-Schlägerpremiere "Star Gladiator" in der MANIAC-Redaktion eintrudelte, versammelte sich die gesamte Verlagsmannschaft im Spielzimmer. Selbst PC-Freaks riskierten einen Blick über die Schultern des selbsternannten Prügelspezialisten Olli. Zum futuristischen Backpfeifenturnier lädt diesmal Skelettsamurai Bilstein, der unter den mächtigsten Krieger des Universums neun Polygonschläger zum Duell auswählte: Aus den Tiefen des Alls ist Gore angereist, der Euch mit seinem Streitkolben vermöbelt und mit Versteinerungszauber und Giftwolken paralyziert. Der edle Ritter Gerlet beeindruckt Euch mit seinem Plasma-Säbel und flotten Kicks, während Euch Tyrannosaurus Ringal mit seiner Totenschädelkeule und wütenden Bissen in die Knie zwingt. Auch ein schickes Mädels mit von der Partie: June lenkt männliche Mitspieler mit ihrem knappen Kostüm ab und lässt anschließend ihren flinken Plasma-Kreisel walten.

Nachdem Ihr das heroische FMV-Intro bestaunt habt, findet Ihr Euch im Modimenü wieder: Anfänger klicken zunächst in den Trainingsmodus, um Specials und Combos zu üben und sich an die Steuerung zu gewöhnen. Im Group Battle-Modus wählt Ihr eine Mannschaft von

drei bis fünf Krieger, mit denen Ihr der Reihe nach gegen die Streitmacht des Computers oder Eures Kumpels antretet. Wollt Ihr diesen jedoch Mann gegen Mann besiegen, wählt Ihr den Versus-Modus. Um Bilstein im finalen Duell zu schlagen, nehmt Ihr per Arcade-Modus am Turnier teil: Nachdem Ihr Euren Lieblingskrieger ausgewählt habt, betretet Ihr die erste Kampfarena. Per Steuerkreuz stürmt Ihr auf den Gegner zu, weicht vorsichtig zurück, duckt Euch oder setzt zu einem kraftvollen Sprung

an. Um in Hinter- oder Vordergrund auszuweichen, betätigt Ihr die Zeigefingertasten, die vier Feuerknöpfe stehen für Blocken, Tritte, Hiebe von oben nach unten und Schwertstiche von rechts nach links. Um Euren Kontrahenten mit Flickflack und ausgefallenen Manövern zu überraschen, drückt Ihr Richtungstaste und Hieb gleichzeitig. Kombiniert Ihr Steuerkreuzdrehungen und Schläge, führt Euer Streiter beinharte Specials aus: Ringal flambiert den Feind mit seinem Feueratem, Saturn läßt seine Kreissäge am Boden entlangzischen und Gore speit dem Feind Gift und Galle ins Gesicht. Setzt Euer Gegenüber zum



Wer hoch fliegt, fällt tief: Zelkin schleudert Euch durch die Lüfte.



Im Schwitzkasten des Alien: Gore beherrscht ausgefallene Wrestling-Manöver und führt wuchtige Hiebe mit seinem Plasma-Streitkolben.



Mystischer Krieger der Konkurrenz: Saturn wirbelt Euch seine Kreissägen um die Ohren.



Vector im Laser-Rausch: Führt Euch nicht zu sicher, wenn Euch ein Gegner den Rücken zuwendet.



Abwechslung ist Trumpf: Alle Abwehr-Moves und Griffe verfolgt Ihr aus unterschiedlichen Perspektiven.



Das Ass im Ärmel: Einmal pro Kampf habt Ihr die Möglichkeit, einen mächtigen Powermove zu landen.



Voll in die Fresse: Gamof beendet seine Combo mit einem prasselnden Ohrfeigenregen.

Angriff an, wehrt Ihr entweder per Block ab oder kontert mit den gefürchteten Abweherschlägen. Bei Tritten ist ein Abweherschlag unmöglich, nimmt der Feind jedoch seine Waffe zu Hilfe, bricht ein Unwetter an Schlägen über ihn herein: Kombiniert Ihr Block und Hieb (oder Schwertstreich), setzt Euer Prügelknahe zum vernichtenden "Reflection"-Gegenschlag an. Gore kontert mit einer gewaltigen Salto-Attacke über den Gegner, Gerelt weicht aus und straft mit einem pfeifenden Säbelhieb. Profis lernen im Trainingsmodus die vielfältigen Combos, prasselt eine Schlagserie von bis zu fünf Treffern auf den Gegner ein, rundet Euer Streiter den Prügelrausch mit einem schmerzlichen Combofatality ab: Der wuschelige Gamof wirft sich über seinen Kontrahenten und landet eine Serie von wütenden Backpfeifen. Riesenrobot Vector schleudert seinen Feind hoch in die Luft und übt anschließend seine Künste im Zielschießen. Seid Ihr dem Feind nicht gewachsen, hilft Euer fieser Stretchmove: Per Tastenkombination verdoppelt Ihr die Größe Eurer Waffe oder Eure Kriegers, von dem anschließend nur noch die Füße auf dem Bildschirm

zu sehen sind. Als letztes Ass im Ärmel ist nicht der Schubser über den Arenarand, sondern der alles vernichtende Powermove gedacht: Einmal pro Kampf habt Ihr die Möglichkeit, mit allen drei Schlagtasten gleichzeitig das Letzte aus Eurem Krieger herauszuholen. Während die Lichter im Hintergrund erlöschen, setzt Euer Held zum blitzenden Todeschlag an: Hayatos zischende Schwertstiche im Sprung verfolgt Ihr nacheinander aus verschiedenen Perspektiven, Saturns surrendes Kreissägeninferno zieht grelle Blitze über den Bildschirm. Um im Kampfgetümmel häufige Kombinationen einfacher zu gestalten, könnt Ihr die Zeigefingertasten im Optionsmenü selbst mit Tastenkombinationen belegen. Beherrscht Ihr alle Moves im Schlaf, wird es Zeit, die versteckten Krieger ausfindig zu machen: Diese erscheinen jedoch nicht in "Tekken 2"-Manier kurz vor dem Endkampf, son-

dern nur zu passenden Gelegenheiten: Erfüllt Ihr in einem Kampf geheime Bedingungen, gelangt Ihr in die versteckten Kampfarenen. Dort tretet Ihr zu einem einmaligen Duell gegen ausgefallene Gemüsekrieger an: Nutzt Eure Chance, denn der geheime Schläger akzeptieren kein Continue. Seid Ihr jedoch siegreich, steht der Kämpfer zur Anwahl bereit.

Im Effektwetter habt Ihr kaum Zeit, die animierten Polygonhintergründe zu bestaunen: Im All ziehen Kriegskreuzer in die Schlacht, Gore's Alienstützpunkt wird von einem gigantischen Gehirn überwacht, das in einem Glascontainer friedlich vor sich hin blubbert. Auch durch die Arena ziehende Nebelschwaden und Blitzgewitter am Horizont fallen im Kampf nur Schaulustigen auf, zumal der Hintergrund meist von Wisch- und Blitzeffekten verdeckt wird. *oe*

Für Combo-Fans und Special-Freaks hat Capcom die praktische Trainingsarena eingebaut: Ähnlich dem "Tekken 2"-Trainingsmodus wählt Ihr Euren Lieblingskrieger und einen beliebigen Feind, der jede Schandtät willig über sich ergehen läßt. Leider existiert keine Liste mit Special-Moves, dafür findet Ihr in der rechten oberen Ecke eine ausführliche Combo-Karte für Euren Helden. Jede abgeschlossene Combo wird von Eurem Krieger mit einer wuchtigen Combo-Fatality abgerundet, der Weg dorthin steht Euch jedoch frei.

SPIELSPASS 85%

STAR GLADIATOR
EPISODE 1
FINAL CHRONICLE
PART 1 OF 2

HERSTELLER
Capcom

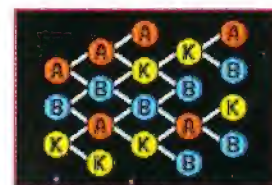
SYSTEM
Playstation

ZIRKA-PREIS
100 Mark

GRAFIK SOUND
88% 84%

Flotter 3D-Schläger mit sympathischen Weltraumhelden, gewaltige F/X, umfangreichem Combo-Sortiment und genauer Steuerung.

AB 16



Mit "Star Gladiator" hat Capcom wieder einen Volltreffer gelandet: Steuerung und Kollision sind pixelgenau, das umfangreiche Special- und Combo-Sortiment garantiert selbst Hardcore-Spielern schlaflose Nächte bis weit ins neue Jahr. Obendrein glänzt der Prügelhit mit den coolsten Wisch- und Blitzeffekten seit Konsolengedenken und setzt in Sachen Prügel-FX neue Maßstäbe. Nur im Vergleich zu "Tekken 2" winkt "Star Gladiator" kampftechnisch etwas unterlegen: Feinheiten wie Tritte aus dem Stand zum Knie (um die Deckung zu öffnen) sind nicht möglich, der Feuerknopfblock ist gewöhnungsbedürftig und im Eifer des Gefechts umständlich. Dafür motivieren die gut versteckten Geheimschläger ungemein, die groovigen Synthieklänge im Hintergrund sowie pfeifende Hiebgeräusche runden "Star Gladiator" zur unumstrittenen Pflichtprügelei für alle Beat'em-Up-Fans ab.

Oliver Ehrle



Alien Gore hat die Anatomie seiner Gegner studiert: Mit der passenden Combo tritt er dem Feind in die Leiste.



Erstarre in Ehrfurcht: Mit dem Versteinerungszauber lähmt Gore seine Gegner für einige Augenblicke.



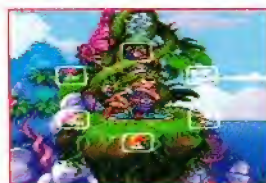
Flieg und stirb: Vectors kombinierter Katapult-Laserschuß ist die Krönung einer Fünf-Hit-Combo.

Lomax in Lemmingland

PS Während die Anhänger traditioneller Jump'n'Runs auf den zweiten Einsatz von "Rayman" warten, hüpfet ein Lemming ins für ihn unbekannte Genre: Lomax ist der letzte unverzauberte Vertreter seiner Art und springt auf, sein in willenslose Zombies verwandeltes Volk zu retten. Nebenbei fühlt Ihr dem Urheber der Misere, dem erbösen Ed, auf den Zahn und macht ihm den Garaus.

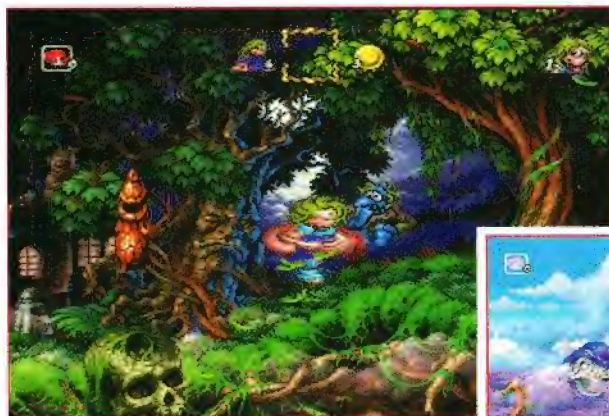
Im feschen Ritter-Outfit wandert der Helm-bewehrte Held auf detailliert gezeichneten Pfaden seitwärts, während bis zu fünf Parallax-Ebenen räumlichen Eindruck herbeizaubern. Doch auch spielerisch ist dieser Effekt nutzbar: Euer Niedlich-Recke vermeidet Hindernisse, indem er in einigen Abschnitten einfach nach hinten wandert (der Hintergrund zoomt flüssig heran), einen Umweg macht und anschließend mit stolzschneller Brust wieder in den Vordergrund tragt. Ab und zu plündert der

Nachdem Ihr Eure spezielle Lemming-Fähigkeit im Karussell angewählt habt, benutzt Ihr sie mit der Rechteck-Taste.

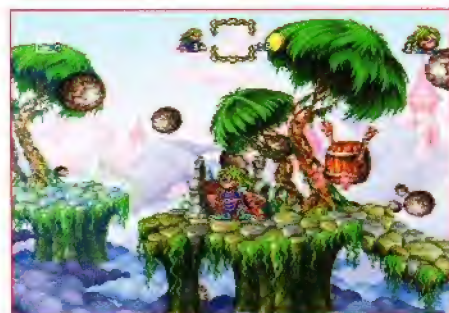


Krampfhaft überlegt Lomax, welche Fähigkeit ihm wohl weiterhelfen mag.

Diese Fähigkeiten sind jedoch begrenzt (Ihr habt z.B. nur fünf Holzbohlen zum Brückenbauen dabei). Um versehentliche Anwendungen zu vermeiden, wählt Ihr nach der Ausführung am besten eine Fähigkeit an, die Ihr nicht besitzt: Nichts ist nerviger, als dringend benötigte Specials zu verschwenden!



Im unheimlichen Friedhofs-Abschnitt steigen Lemming-Zombies in "Ghouls'n'Ghosts"-Manier aus dem Erdbreich empor.



Geschafft: Lomax entkommt den Felsbrocken, indem er über die Brücke in die Vordergrundebene flüchtet.

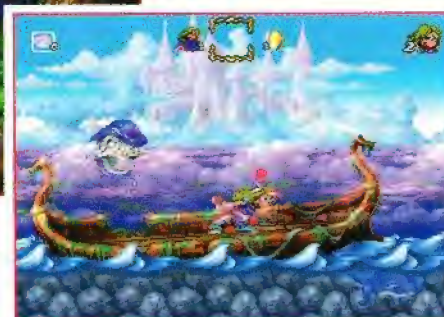


Zurückverwandelte Artgenossen verabschieden sich auf Lemmings-typische Weise: Sie klappen feierlich ihren Regenschirm auf. Lomax dagegen zieht weiter...

Retter herumliegende Vasen: In den zerbrechlichen Objekten schlummern zusätzliche Fähigkeiten, die im Laufe des Abenteuers sinnvoll eingesetzt werden. Per rotierendem Helmbusch überfliegt Ihr unsicheres Terrain, mit dem Greifhelm überwindet Lomax größere Distanzen; Der schlaue Helm-Harnisch

und andere unheimliche Wesen, die sich als Artgenossen entpuppen. Berührt Ihr Eure Lemmings-Kumpel, erholen die sich auf einen Schlag von der dunklen Magie des bösen Ed und hoppelnd erfreut von dannen.

Nach jeder Spielstufe, die aus diversen Abschnitten besteht, wird Euch ein Passwort gereicht. Aber Vorsicht: Auch die bereits verbrauchten Credits (drei habt Ihr zur Verfügung) sind darin festgehalten. *cb*



Beißfreudige Haie machen die Überfahrt mit dem Holz-Boot zum Abenteuer: Schnappend springen sie auf Euch zu!

schwingt sich zu entfernten Pfosten und zieht seinen Träger einfach hinterher! Ständig zur Verfügung steht dem Nager seine Wirbelattacke, die auch dem tasmanischen Teufel Taz zur Ehre gereichen würde: Ohne Schwindelgefühle rast Ihr als lebender "Twister" in bösartigen Friedhofsgeistern, seelenlosen Zombies

Mit einiger Zurückhaltung ging ich an den Test heran: Ein Jump'n'Run im 16-Bit-Stil? Schließlich hielt sich auch meine "Rayman"-Begeisterung in Grenzen. Doch schon nach einigen Minuten kam der Spaß und begleitete mich den gesamten Test hindurch. Ganz dezent bringen die Designer (erfanden davon "Flink" auf dem Mega Drive) die Fähigkeiten der Playstation ein: Ein knarrender Ast hier, ein zoomender Bösewicht im Heißluftballon dort, und als Krönung der gelungene Wechsel der Spielebene und feine Parallax-Effekte. Der abwechslungsreiche Spielablauf motiviert, die nette Musik wird von Lemming-Gesetz und Kuh-Gemuhe wundervoll ergänzt. Frust gibt's im Gegensatz zu anderen Hüpfen wenig: Die anwählbaren Fähigkeiten bereichern den Spielablauf statt ihn komplizierter zu gestalten. Ein sympathisches Jump'n'Run, das für Genre-Profis allerdings etwas zu leicht sein dürfte.

Christian Blendl

Andere Versionen
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

80%

SPIELSPASS

Lomax

HERSTELLER
Psygnosis

SYSTEM
Playstation

ZIRKA-Preis
100 Mark

GRAFIK 74% **SOUND** 61%

Gelungener Genrewechsel:
Traditionelles Jump'n'Run mit putzigen Lemming-Charakteren und Ideenreichem Level-Design.



Durch Eure Wirbel-Attacke zerschmettert Ihr die tönernen Vasen: Sammelt die Münzen für Extraleben!

MEGA DRIVE

3 SPORT-GAMES PACK:
Super Monaco GP & Wimbledon
Tennis & Ultimate Soccer
AAH! REAL MONSTERS
ALIEN SOLDIER
ARCADE CLASSIC
BATMAN FOREVER
BONKERS "Disney"
BRIAN LARA CRICKET <A>
BUGS BUNNY
COMIX ZONE
DAS DSCHUNGELBUCH
DESERT STRIKE
DEVIL'S COURSE GOLF <A>
Donald Duck Maui Mallard
DRAGONS REVENGE
E.A. Boxing-Toughman C
E.A. Hockey & John Madden
EARTH WORM JIM
EARTHWORM JIM 2
FIFA SOCCER '96
GUNSTAR HEROES
Int. Superstarsoccer10/11
KAWASAKI SUPERBIKES
KÖNIG DER LÖWEN
LANDSTALKER
MARSHALLAM
MICRO MACHINES '96 <A>
NBA Action Basketball '95
NBA LIVE '96
NHL HOCKEY '96
NHL HOCKEY '97
N. MANSELL Indy Car US
OLYMPIC SUMMER Games
OOZE THE
PETE SAMPRAS TENNIS
PGA TOUR GOLF '96
PINOCCHIO
POCAHONTAS
POWER RANGERS Mighty..
PRIMAL RAGE
PROBOTECTOR
RISTAR
ROAD RASH 2
ROAD RUNNER
SAMURAI SHODOWN
SHADOWRUN <US>
SHANGHAI 2 <US>
SKELETON KREW
SOLEIL <A>
SONIC 2
SONIC 3
SONIC & KNUCKLES
SONIC SPINBALL <A>
STREET RACER
STREETS OF RAGE 2
STRIKER
SUBTERANIA
S. STREETFIGHTER 2 <A>
TOTAL FOOTBALL
TOY STORY
VECTORMAN
VIRTUA RACING
VR TROOPERS
Waiale Country Club Golf <A>
WORMS
WRESTLEMANIA ARCADE
X-MEN 2 <US>
weitere Titel vorhanden !!!

SEGA GAME GEAR
ASTERIX <versch.>
CHESSMASTER
DRAGON CRYSTAL
ECCO THE DOLPHIN 2
ERNIE ELS GOLF <A>
MARBLE MADNESS
MASTER OF DARKNESS
NFL Quarterback Club
POWER DRIVE
RETURN OF THE JEDI
SONIC TRIPLE TROUBLE
SPEEDY GONZALES
STRIDER RETURNS
WORLD CLASS GOLF
...und viele andere !!!

MEGA DRIVE
ZUBEHÖR:
MD 1 <über RGB>
MD 1 Konsole "gebraucht"
3 / 6 BUTTON PAD
6 Button-Infantor Joyad Set
ACTION REPLAY 2
ADAPTER <NTSC-PAL>
Antennenkabel MD 1
Infantor-Joypads <2er Set>
Joypad-Verlängerung
NETZTEIL MD 1 & 2
RGB MD 2 <Cinch>
RGB MD 1 & 2 <Scart>
SV 433 Megastar Joystick
SV 437 "Programmable"

MANGA VIDEO
verschiedene
Filme ab 19,95

MEGA DRIVE

SONDERANGEBOTE !
ADV. of MIGHTY MAX
AERO THE ACROBAT 2
ANIMANIACS
BALLZ 3D
BRUTAL - Paws of Fury
CASTLEVANIA
CUTTHROUT ISLAND
DYNAMITE HEADY
ECCO THE DOLPHIN 2
EXO SQUAD
Funny World & Balloon Boy
GAUNTLET 4
HYPERDUNK
JAMES POND 3
JOE MONTANA Football
JOHN MADDEN '95
JUDGE DREDD
Jurassic Park 1
JUSTICE LEAGUE
KING OF MONSTERS
MEGA MAN 1-3
MEGA SWIV
MR. NUTZ
NBA Jam T. E.
NFL QUARTERBACK
NFL Quarterback '96
NHL Hockey '95
PAGEMASTER
RANGER X
REVOLUTION X
RISE OF THE ROBOTS
RUGBY WORLD CUP '95
SHAO FU
SLAM MASTERS
SPARKSTER
SUPER SKIDMARKS
TOE JAM & EARL 1 & 2
TRUXTON
TWIN HAWK
W. GRETZKY ICEHOCKEY
ADAPTER US / PAL
BACK UP RAM
5 Games in One
ANIMALS
BATMAN & ROBIN
BATMAN RETURNS
BATTLE FRENZY
BLOODSHOT
CobraCommand & SolFeace
DRAGON'S LAIR
DUNE
ECCO THE DOLPHIN
FINAL FIGHT
FORMULA 1 <US>
JURASSIC PARK
KIDS ON SITE
LINKS <US>
MEGA RACE <US>
MICROCOSM
NHL Hockey '94
POWER RANGERS
POWERMONGER
REBEL ASSAULT <US>
Rev. of Vengeance <US>
Sherlock Holmes 1 & 2
SILPHEED
SLAM CITY
SONIC
SOULSTAR
STARBLADE
SUPREME WARRIOR
SURGICAL STRIKE
SYNDICATE
TOMCAT ALLEY
WHEEL OF FORTUNE <US>
WING COMMANDER <US>
WOLFCHILD
WONDERDOG

MEGA-CD
ADAPTER US / PAL
BACK UP RAM
5 Games in One
ANIMALS
BATMAN & ROBIN
BATMAN RETURNS
BATTLE FRENZY
BLOODSHOT
CobraCommand & SolFeace
DRAGON'S LAIR
DUNE
ECCO THE DOLPHIN
FINAL FIGHT
FORMULA 1 <US>
JURASSIC PARK
KIDS ON SITE
LINKS <US>
MEGA RACE <US>
MICROCOSM
NHL Hockey '94
POWER RANGERS
POWERMONGER
REBEL ASSAULT <US>
Rev. of Vengeance <US>
Sherlock Holmes 1 & 2
SILPHEED
SLAM CITY
SONIC
SOULSTAR
STARBLADE
SUPREME WARRIOR
SURGICAL STRIKE
SYNDICATE
TOMCAT ALLEY
WHEEL OF FORTUNE <US>
WING COMMANDER <US>
WOLFCHILD
WONDERDOG

MEGA DRIVE
32 X Erweiterung
& 5 Games
NBA Jam & WWF Raw
Fifa / Kolibri / Motherbase / Metal
Head / Virtua Fighter etc.
Verschiedene CD-Games

SEGA SATURN
HARDWARE:
SATURN
Act. Replay / Game Buster
ADAPTER
ANTENNENKABEL
BACK UP MEMORY
ES MESSE VIDEO
INFRAROT-PAID
JOYPAD <versch.>
JOYPAD "Original"
JOYPAD-Verlängerung
Lenkrod - Arcade Racer
MOUSE
PHOTO CD
RGB KABEL
Virtua Cop - 2. Gun
VIRTUA STICK

SEGA SATURN
3D LEMMINGS
AFTERBURNER <A>
Alien Trilogy dt. & A/uncut
ALONE IN THE DARK 2
ATHLETE KINGS
BAKU BAKU ANIMAL
BATTLE MONSTER
BATTLE MONSTER <A>
BLACK FIRE
BLAMI MACHINEHEAD
BLAZING TORNADO <A>
BREAK THRU <A>
BUBBLE BOBBLE
CASPER
Clockwork Knight 1&2
CYBERIA
D
DARIUS GAIDEN
DAYTONA U.S.A.
DEFCO 5
DESTRUCTION DERBY
DISC WORLD
EURO SOCCER '96
EXHUMED
FIFA SOCCER '96
FIGHTIN' VIPERS <A>
Fist of the North Star <A>
FORMULA 1
GALACTIC ATTACK
GALAXY FIGHT
GALE RACER <A>
GEX
GHEN WAR
GOLDENLAXE - THE DUEL
GRAN CHASER <A>
GUARDIAN HEROES
GUN GRIFFON
HANG ON GP '96 <US>
HI OCTANE
HIGHWAY 2000
IRON STORM US
IRON STORM 2 <A>
JOHNNY BAZOOKATONE
KEIO 2
MAGIC CARPET
MYST
MYSTARIA
NBA Action Basketball
NBA JAM TOURNAMENT
NEED FOR SPEED
NFL Quarterback Club '96
NIGHT WARRIORS
NIGHTS
NIGHTS & Analog-Pad
Off World Interceptor
OLYMPIC SOCCER
OUTRUN <A>
Outlaws of the Lost Dy. <A>
PANZER DRAGON
PANZER DRAGON 2
PARODIUS DELUXE
PEBBLE BEACH GOLF
PRIMAL RAGE
PRO PINBALL
PUZZLE BOBBLE 2
RACE DRIVIN' <A>
RAYMAN
REVOLUTION X
RISE 2
SEA BASS FISHING
SEGA RALLY
SHELL SHOCK
SHINOBI X
SHINING WISDOM
SHOCKWAVE ASSAULT
SIM CITY 2000
SKELETON WARRIORS
SLAM JAM
SPACE HULK
STARFIGHTER 3000
STORY OF THOR 2
STREETFIGHTER ALPHA
STREETFIGHTER - MOVIE
Streetfighter Zero 2 <A>
STRIKER '96
THEME PARK
THUNDERHAWK 2
Thunderhawk 2 <A> (uncut)
TITAN WARS
Toshinden Remix
TRUE PINBALL
ULTIMATE 3 <A>
VALORA VALLEY GOLF
VICTORY BOXING
VICTORY GOAL
VIRTUA COP & GUN
VIRTUA FIGHTER 2
VIRTUA FIGHTER KIDS
VIRTUA RACING
VIRTUA GOLF
VIRTUA HYDLIDE
VIRTUA OPEN TENNIS
WING ARMS
WIPE OUT
World Series Baseball
World Series Baseball 2
WORMS
WRESTLEMANIA ARCADE
X-MEN

SATURN Paketpreise:
Saturn & Antennenkabel & Nights &
Analogpad & Action Rep.
SATURN & Gran Chaser <A> &
Blazing Tornado Wrestling <A> &
Race Drivin' <A> & Adapter
Saturn & Antennenkabel & Nights &
Analogpad & Action Rep.
SATURN & Gran Chaser <A> &
Blazing Tornado Wrestling <A> &
Race Drivin' <A> & Adapter

SUPER NINTENDO
ACME ANIMATION
AERO THE ACROBAT 2 <A>
ART OF FIGHTING <A>
ASTERIX
ASTERIX & OBELIX
BIG SKY TROOPER
BIOMETAL <A>
BLACK HAWK <A>
BOOGERMAN
BREATH OF FIRE 2
Chrono Trigger US
Chrono Trigger Hintbook
CIVILIZATION <US>
Donald Duck Maui Mallard
DONKEY KONG COUNTRY
Donkey Kong Country 2
mit deutscher Anleitung
EARTHWORM JIM 2
Eye of the Beholder <US>
FIFA SOCCER '96
F.F.3 Spielberater <A>
FINAL FIGHT 2 <A>
FRONT MISSION 1 & 2 jp
ILLUSION OF TIME
INT. SUPERSTAR SOCCER
Int. Superstar Soccer Del
ITCHY & SCRATCHY
JOE & MAC 3
JUSTICE LEAGUE
KAWASAKI SUPERBIKES
KIRBY'S GHOST TRAP
KÖNIG DER LÖWEN <US>
LORD OF THE RING
LUFIA <10/11>
LUFIA 2 <US>
M.Davis's Fishing M. US
MARIO'S PICROSS <jp>
MARIO RPG <US>
Mario RPG Spielberater <A>
MEGA MAN X 2
MICKEY & MINNI Circus M.
Micro Machines 2 <A>
MIDNIGHT ST. CHAL. <10/11>
NBA - GIVE 'N' GO
NBA JAM T.E.
NHL HOCKEY '95 <A>
NHL HOCKEY '96
OLYMPIC <US>
PINOCCHIO Summer Games
PAC MAN 2
PGA Tour Golf '96
PINOCCHIO
POWER RANGERS Mighty
POWER RANGERS Fighting
PRIMAL RAGE
PUZZLE BOBBLE
ROBOTREK <US>
SAMURAI SHODOWN <US>
SCHLUMPF, DIE
SCHLUMPF, DIE 2
SECRET OF EVERMORE
SECRET OF MANA
SPIROU
STAR TREK N.G. <ausführliche
deutsche Anleitung>
Star Trek Starfleet A. <A>
STREET RACER
S.MARIO ALL STAR
SUPER MARIO KART
S. Mario World 2
S. STREETFIGHTER 2 <A>
TERRANIMIA <10>
TETRIS & DR. MARIO
TETRIS ATTACK <10/11>
THEME PARK
TIM IN TIBET <A>
TOY STORY
WATERWORLD
WEAPON LORD <A>
WILD SNAKE <US>
WORLDMASTER GOLF
Wrestlemania Arcade
WWF RAW Video
WWF Raw & Video
X-MEN
ZELDA CLASSIC

SUPER NINTENDO
ZUBEHÖR:
2 INFAROT-PADS
5 Spieler Adapter
6 BUTTON PAD
ACTION REPLAY 3
ADAPTER US / PAL
ANTENNENKABEL
ANTENNENKABELCHALTER
Japan 11.97 Messe-
Video
JOYPAD VERLÄNGERUNG
NETZTEIL
SCART / RGB KABEL
SV 336 Toplighter

NINTENDO 64
Mario 64 &
Pilotwings 64 &
Spannungs-
wandler
Japan >

PLAY STATION
ACRAISER 2
ALIEN 3 <10/11>
BATMAN FOREVER
Big Hurt Baseball
CLAYFIGHTER <A>
CUTTHROUT ISLAND
CYBERNATOR
Demolition Man <10/11>
DEMONS CREST
Fifa Soccer <ohne Verp.> <A>
Ghoul Patrol - Zombie 2
Hebereke Popoon 1 & 2
HURRICANES
JUDGE DREDD
LEGEND
NFL Quarterback '96
N. Mansel's Indy Car <10>
PAGEMASTER
PRINCE OF PERSIA <A>
PUTTY SQUAD <A>
REVOLUTION X
RISE OF THE ROBOTS
S.O.S. - Sink or Swim
SHAO FU
SONIC BLASTMAN <A>
SPAWN
SUPER PUNCH OUT
SUPER TENNIS <US>
TURBO TOONS
UNIRALLY
URBAN STRIKE
VORTEX
Zero the Kamikaze Sqrl. <A>
GAMEBOY
GAMEBOY "fatboy"
AKKULADER & Ladegerät
4 in 1 Vol. 1 & 2
ADVENTURE ISLAND 2
ALIENS 3
ALLEYWAY
ANIMANIACS
ASTERIX & OBELIX
Battle Arena Toshinden
BLASTER MASTER JR. <A>
CASINO FUN PACK
DEFENDER & JOUST
DESERT STRIKE
DONKEY KONG LAND
DR. MARIO
ELEVATOR ACTION
GALAGA & GALAXIAN
HUGO
Kirby's Dreamland
Kirby's Pinball Land <A>
MATCH MANIA
MEGA MAN 5
Mickey Mouse Zauberstäbe
Milton's Secret Castle <A>
MS PACMAN
NBA All Star Challenge 1 & 2
NINJA SPIRIT
PGA Tour '96
PREHISTORIK MAN
QIX
R-TYPE 2
Robocop Vs Terminator
SPACE INVADERS
STAR WARS
STARGATE
STREETFIGHTER 2 <A>
SUPER BATTLE TANK <A>
S.MARIO LAND 1 & 2 & 3
TENNIS <A>
T 2 Arcade & Judg. Day
TETRIS
TETRIS 2 <A>
TRACK & FIELD
TRUE LIES
WARIO BLAST
WORMS
WWF Superstar 1 & 2
YOSHIS COOKIE
PLAY STATION Zubehör:
PSX & Tragetasche
sche
& Memory
Card & Pad
499,95
5 Spieler
Action Replay Game Buster
ANTENNENKABEL
JOYPAD
JOYPAD "Ascii"
JOYPAD "Original"
JOYPAD VERLÄNGERUNG
JOYSTICK "Analog"
LENKROD "Mad Catz"
LINK KABEL
MEMORY CARD
MEMORY CARD <5 MB>
MOUSE
neGoon <Analog-Pad>
PSX stabile Tragetasche
PSX stabile Tragetasche &
Memory Card & Org. Pad
RGB KABEL
STICK "Ascii"

SONDERANGEBOTE !
ACTUAL GOLF
Addas Power Soccer
AGILE WARRIOR - F 111
Air Combat
Alien Trilogy deutsch & <A> "uncut"
ALONE IN THE DARK 2
ANORETTI RACING
ASSAULT RIGGS <Link>
AQUANAUT S HOLIDAY
Battle Arena Toshinden 2
Big Hurt Baseball
BLAMI MACHINEHEAD
BUBBLE BOBBLE
CASPER
CHESSMASTER 3D
CRITICOM
CYBERIA
CYBERSLED
CYBERSPEED
DAVID CUP TENNIS
DEFCO 5
DESCENT
Destruction Derby <Link>
DISK WORLD "deutsch"
EXTREME GAMES
EXTREME PINBALL
FADE TO BLACK
FIFA 96
Formula 1 <Link>
GALAXIAN 3
GALAXY FIGHT
GEX
GOAL STORM
GUNSHIP 2000
HI OCTANE
IMPACT RACING
IN THE HUNT
INT. TRACK & FIELD
John Madden Football '97
JOHNNY BAZOOKATONE
JUMPING FLASH
JUPITER STRIKE
KILEAK THE BLOOD
KILLING ZONE
KRAZY IVAN <Link>
LEMMINGS 3D
LONE SOLDIER <uncut>
MAGIC CARPET
Mickey's Wild Adventure
Namco Museum Vol. 1
NBA - IN THE ZONE
NBA JAM TOURNAMENT
NBA LIVE '96
NEED FOR SPEED
NFL GAME DAY
NHL FACE OFF
NOVASTORM
OFF WORLD INTERCEPTOR
"Autorenrennen"
OLYMPIC GAMES
OLYMPIC SOCCER
PARODIUS DELUXE
PGA TOUR GOLF '96
PGA Tour Golf '97
PHILOSOMA
POWER SERVE <Tennis>
PRIMAL RAGE
PRO PINBALL
Puzzle Bobble 2
RAIDEN PROJECT
RAN SOCCER <A>
RAPID RELOAD
Raging Skies <Link>
RAYMAN
RESIDENT EVIL
Resident Evil Spielberater Dt
RETURN FIRE
Ridge Racer Revolt. <Link>
RISE 2 - RESURRECTION
ROAD RASH
ROBOPI
SHELL SHOCK <A>
SHOCKWAVE ASSAULT
SKELETON WARRIORS
SLAM JAM
SPACE HULK
STARBLADE ALPHA
STARFIGHTER 3000
STREETFIGHTER the Movie
STREETFIGHTER ALPHA
STRIKER '96
TEKKEN 2
THUNDERHAWK 2
THUNDERHAWK "uncut/A"
TIME COMMANDO
TOP GUN
TOTAL ECLIPSE TURBO
TOTAL NBA '96
TRUE PINBALL
TWISTED METAL
VIRTUA GOLF
VIEW POINT
WARHAWK
Williams Greatest Hits
WING COMMANDER 3
WIPE OUT <Link>
WORLD CUP GOLF
WORMS
WRESTLEMANIA Arcade
ZERO DIVIDE

WICHTIG ! WICHTIG ! WICHTIG ! Wir haben keinen Bock mehr auf die laufenden Termin-Verschönerungen der Hersteller. Selbstverständlich führen wir auch alle wichtigen Neuheiten, auch wenn sie nicht in unserer Anzeige stehen !!!

SATURN * MEGA DRIVE * GAME GEAR * CD-ROM * PLAY STATION * 3 DO * SUPER-NES * GAME BOY * Nintendo 64 * VIDEO * LASERDISC *

Disruptor

Mit einer mäßig aufwendigen Videoproduktion begleitet "Disruptor" Eure Karriere als



Willkommen bei den Lightstormers: Ganz oben Euer Boss, der Präsident.

"Lightstormer". Oben seht Ihr Szenen aus den einleitenden Filmchen. Auch nach jeder absolvierten Spielstufe entwickeln sich die Ereignisse weiter.

Euch erwarten einige seltsame Vorkommnisse...

DS In ferner Zukunft drohen der menschlichen Rasse und ihren Siedlungen zahlreiche Gefahren. Doch wenn die "Lightstormer"-Eliteeinheit ausrückt, dann brennt's wirklich: Diese Profis arbeiten schnell, effizient und tödlich, um die Sicherheit der menschlichen Weltraumkolonien zu gewährleisten. Ihre Gegner: Gut ausgerüstete Terroristen, Raumpiraten, rabiate Wesen aus den Randgebieten der Galaxis. Doch der härteste Gegner lauert da, wo ihn niemand vermutet hätte...

Als "Lightstorm"-Soldat Jack meldet Ihr Euch zusammen mit Eurem Kameraden Troy zum ersten Einsatz. Euer kommandierender Offizier Blake,



Rebellion auf dem Jupiter: Vor Euch steht ein Terrorist!

der direkt dem Präsidenten der freien Welt untersteht, schickt Euch zuerst auf einige Trainingsmissionen, um Eure Fähigkeiten zu testen. Danach wird's ernst: Harte

Volltreffer mit der "Lock-on-Cannon": Der Unterschlupf des ultimativen Gegners befindet sich in der Erdumlaufbahn...

Missionen testen Euer Geschick. Die Einsätze werden durch FMV-Sequenzen ergänzt, die Eure Karriere illustrieren: Mit jedem Auftrag kommt Ihr dem ultimativen Bösewicht näher, der das Schicksal der Menschheit auf finstere Weise beeinflusst.

"Disruptor" ist ein Ego-Shooter, bei dem Ihr auf verschiedenen Planeten in actionreiche Gemetzel und knifflige Gefechte verwickelt werdet. Neben der Sprungfunktion, mit der Ihr größere Abgründe überwindet, beherrscht Euer "Lightstormer" auch das Genre-übliche "Strafing", einen schnellen Seitschritt,



Showdown im Eislabirynth: In der Antarktis tretet Ihr gegen außer Kontrolle geratene Mutanten an.



Auf dem Neptunmond "Triton" durchquert Ihr große Freigelände, die von Riesenfliegen bevölkert sind.



In Mission 3 zerstört Ihr alle drei Schaltpläne des Schwerkraftsystems und teleportiert Euch sofort heraus...

ohne die Blickrichtung zu ändern. Wie üblich benutzt Ihr ein ansehnliches Waffenarsenal, um Euch Droiden, Aliens und Mutanten vom Leib zu halten. Ihr startet nur mit einer Pistole bewaffnet, doch schon bald findet Ihr zusätzliche Waffen,



Weltraum-Piraten haben eine Raumplattform überfallen – Ihr terminiert alle Aliens auf der Station.

wobei manche Extras gut versteckt sind. Ist Eure Auswahl komplett, entscheidet Ihr Euch zwischen den Typen "Phase Rifle", "AM Blaster", "Lock-on Cannon", "AM Cyclone", "Phase Repeater", "Plasma Lance" und Zodiac". Beachtet den Munitions-Typ: Laser-ähnliche Waffen etwa sind deutlich effektiver gegen organische Lebensformen als gegen mechanische Roboter. Doch "Disruptor" beschränkt sich nicht auf das Benutzen der Waffe, von der Ihr am meisten Munition herumträgt. Neben



Links ein Alien-Unterschlupf auf dem Mars. Mitte links: Ein ED-209-Verschnitt lädt seine Werfer-Arme auf. Die Droiden (Mitte rechts) sind friedlich und greifen nur bei Beschuss an: Laßt sie in Ruhe!



Mit der Joypadbelegung freundet Ihr Euch schnell an, per Start-Taste erreicht Ihr das bordeigene Info-System.



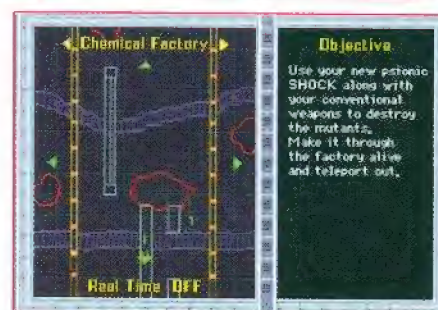
Nachdem sich die Türe öffnet, feuert Ihr mit dem "AM Cyclone"-Werfer in die verdutzten Wachsoldaten: Ein brachiales Feuerwerk!

Euer "Disruptor"-Einsatz führt Euch durch 13 teils äußerst umfangreiche Abschnitte, bei denen sich beinhardt Action-Gefechte mit einfachen Sprungpassagen abwechseln. Mit der dreh- und begehbaren Karte, die Ihr per "Select"-Druck aktiviert, kommt Ihr auch in unübersichtlichen Labyrinth-Komplexen zu recht. Euer Hauptquartier schickt Euch erst auf den Jupiter. Später schlägt es

Euch zum Planeten Triton, wo menschliche Terraformer ein mysteriöses Schicksal ereilte. Danach stöbert Ihr auf dem Mars in Alien-Ruinen, bevor Ihr, zurück auf der Erde, außer Kontrolle geratene Mutanten in der Antarktis bekämpft. Kurz danach werdet Ihr zu einem Reaktor-Kernbruch auf "New Atlantis" gerufen: Doch die Notfall-Teleporter sind nicht da, wo sie eigentlich sein sollten. Langsam be-



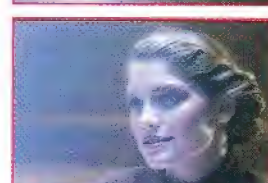
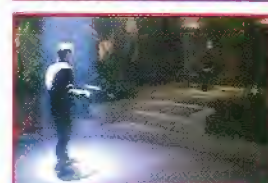
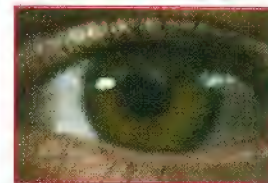
Mit dem popeligen "AM Blaster" richtet Ihr nicht viel aus: Die hünenhaften Wachroboter schießen mit der effektiveren "AM Cyclone" zurück.



Per "Select" aktiviert Ihr die dreh- und scrollbare Karte, rechts prüft Ihr Euren Missions-Auftrag.

greift Ihr, warum die Dinge in den Kolonien aus dem Ruder laufen... Habt Ihr gerade keine Memory-Card zur Hand, notiert Ihr Euch nach jedem absolvierten Level ein Paßwort. Ungeübte Söldner nutzen einen speziellen Trainingsmodus. *cb*

Nach einfachen Missionen zu Beginn sehen sich die "Lightstormer" mit immer schwereren



Langsam erkennt Ihr die wahren Zusammenhänge: Jack wacht auf!

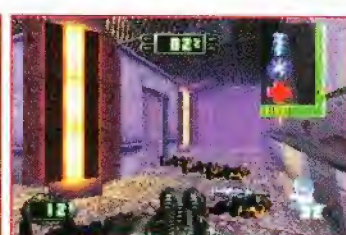
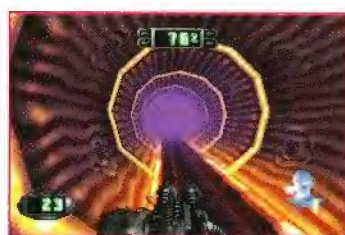
Na also, es gibt doch noch Innovationen im Ego-Shooter-Genre! Der "Disruptor"-Soldat hetzt seinen Gegnern Gedanken auf den Hals, um seine Wunden zu heilen: Schon bald giert Ihr mehr nach den feindlichen "Psions" als nach Gegnervernichtung. Das umgehende Verschwinden herumschwebender Hirn-Boni zwingt Euch in dramatische Gefechte mit Mutanten, Aliens und Terroristen: Panisch flüchtet Ihr um die Ecke, nur um frisch gestärkt und mit vernichtendem "Terablast" wieder aufzutauchen und der Bande den Rest zu geben. Neben bewährten Genre-Elementen wie verwinkelten Raumstationen und fiesen Gegnern warten auch einige Extras auf findige Söldner. Leider packten die Designer nur 13 (teilweise extrem harte) Levels auf die CD: Für mehr Spielstufen hätte ich gerne auf die FMV-Inszenierung verzichtet. Trotzdem: Geübte Genre-Fans dürfen unbesorgt loslegen!

Christian Blendl



79%

Aufgaben konfrontiert: Einige sterben im Einsatz, und auch Jack entgeht nur durch Zufall dem sicheren Tod im Inneren eines Reaktors. Was hat die schöne Eve mit dem Ganzen zu tun?



Die abwechslungsreichen Missionen schicken Euch auf Raumstationen, fremde Planeten und entlegene Bereiche auf der Erde. Das zweite Bild von links zeigt einen außerirdischen Soldaten, der sich in einem grellen Lichtblitz dematerialisiert.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Virtua Cop 2

Entgegen

dem gradlinigeren Vorgänger passiert Ihr in jedem Level Wegabzweigungen: Ihr ballert auf ein Straßenschild, um



Das Zieldisplay markiert Euer aktuelles Opfer – wer außerdem Fässer und Kisten zerlegt, findet Bonuswaffen wie die MG (rechts).

Segas Polygon-Duo startet zur zweiten 3D-Streife. Neben den beiden Gamegun-Veteranen posiert eine fescle Polizistin auf der Packung – nach dem Einschalten entpuppt sich das Render-Mädel allerdings als Cover-Girl. Der weibliche Neuzugang wagt sich weder auf's heiße Texture-Pflaster, noch offeriert die Blondine eine Dreispieler-Option. Wie im ersten Teil ballert Ihr Euch in beliebiger Reihenfolge durch drei unterschiedliche Verfolgungsjagden und schießt mit der beigelegten Gamegun (in spielzeuggerechtem Himmelblau)schwere Jungs über den Haufen. Wer seinen "Virtua Cop 2"-Silberling zum ersten Mal einlegt, stellt vor dem Einsatz seine Knarre ein: Habt Ihr auf einer Zielscheibe ins Schwarze getroffen, wird Eure Justierung im Backup-Ram gespeichert. Egal ob Ihr einen Knick in der Optik habt oder am anderen Zimmer-

mit Eurem Streifenwagen anschließend zur Innenstadt oder dem Frachthafen durchzustarten. schlagt in den Korridoren eines Traumschiffes Eure Wunschrichtung ein und begutachtet im dritten Abschnitt den neuen "Saturn Way": Der Ballerkurs wurde extra für Segas Konsolen-Hardware entwickelt. Wer den Automatenkurs verfolgen will, entscheidet sich für die "Arcade Line".

Auch wenn der spielerische Gehalt von Segas Gamegun-Schlacht in eine Patronenhülse paßt - trotz penetranter Gradlinigkeit bereitet Euch kaum ein anderes Action-Spiel so viel Ballervergnügen. Wenn Ihr mit ein paar souveränen Meisterschüssen die nächste Gegnertraube erledigt habt und Euch von allen Seiten Explosionssplitter ums Ziel-Display zischen, weißt der Arcade-Fan, warum er sich mit Sega für den erfahrensten Spielautomaten-Produzenten entschieden hat. Wer auf spannend inszenierte Gefechte steht und unkomplizierte Rambazamba-Action erleben will, kommt um Segas Cop-Duo nicht herum. Besitzer des Vorgängers reagieren allerdings mit verhaltener Enttäuschung: Trotz detaillierter Optik und cleverem Gegner-Design reichen Dynamik und Kamera-schwenks nicht an den Vorgänger-Charme heran. Dennoch: Ein gutes Spiel mit altbekannten Features.

Robert Bannert



Geiseldrama auf dem Traumschiff: Ihr stürmt das Verwaltungsbüro, ballert im Luxus-Liner Drogenbosse über den Haufen und besiegt ein Gauner-Schwadron mit Raketengurten.



Trotz brutalem Ambiente blutfrei: Ob Euch eine Kugel erwischt, seht Ihr an einem Pixel-Sprung im Fernsehschirm.

Polygonschädel: Die computergesteuerte Brille blendet bunte Fadenkreuze über dem nächsten Gangster ein und erleichtert Euch die Zielwahl. Ballert Ihr ohne digitales Visier um Euch, müßt Ihr Euch nach eigenem Gutdünken für ein neues Ziel entscheiden: Wer den falschen

Gegner erwischt oder einen Ganoven hinter der Deckung übersieht, wird schnell durchsiebt - Eure Optionseinstellung bestimmt, ob der Cop bis zum nächsten Continue neun Treffer einstecken darf oder der schwachbrüstige Virtua-Officer bereits nach dem ersten Treffer in die Knie geht. Wie im ersten Teil ist filigranes Zielen gefragt: Eure Widersacher hechten von

Deckung zu Deckung, werfen sich hinter Kistenverschlüsse und eröffnen sogar aus fahrendem Auto das Feuer auf Euch. *rb*



Der Gangster ist der Exekution entkommen: Mit einem "Justice Shot" ballert Ihr ihm die Knarre aus den Griffeln.

75%

VIRTUA COP 2

PRESS START BUTTON

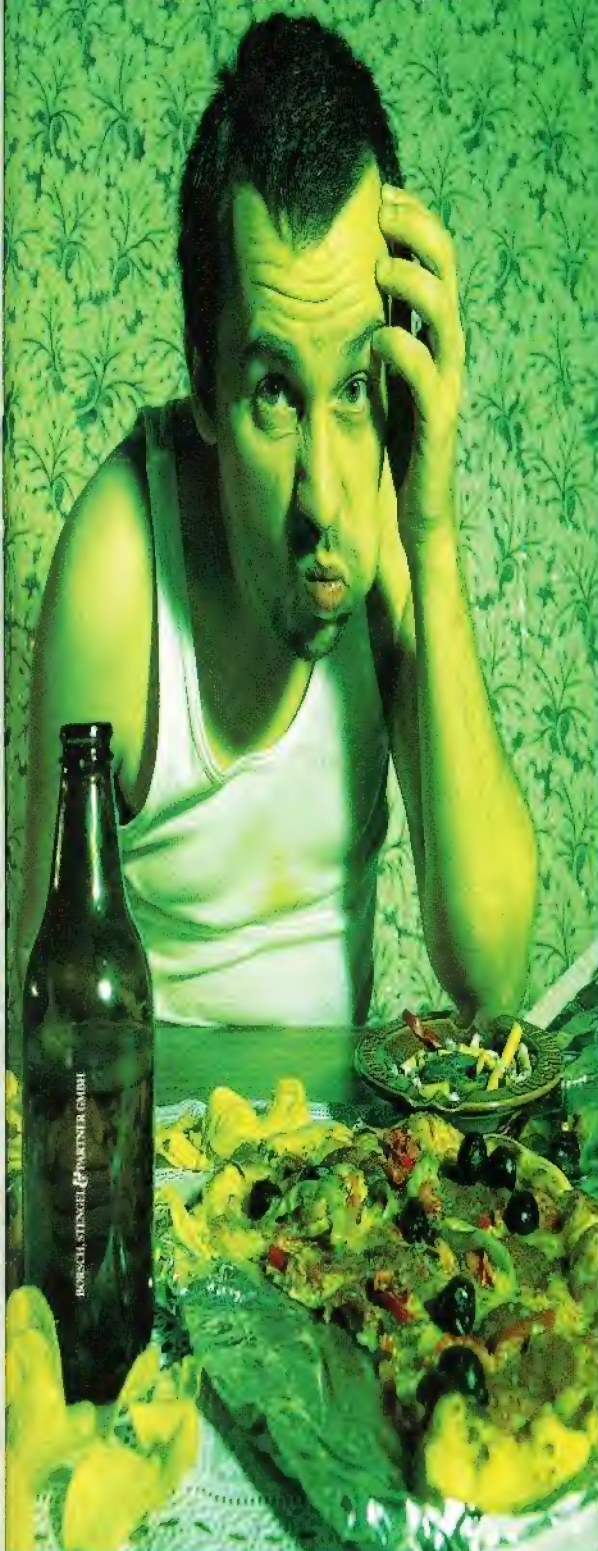
© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995, 1996

HERSTELLER	
Sega	
SYSTEM	
Saturn	
ZIRKA - PREIS	
100 Mark	
GRAFIK	SOUND
80%	60%

Gamegun-Exekutive in Sega-City: Kompromißloses Arcade-Schmützel mit tollem 3D-Szenario und Polygon-Gaunern.

Durchschnittlich verdrückt der deutsche Fußballfan 10 Flaschen Bier, 2 Pizzas und 3 Tüten Chips pro Länderspiel.

International Superstar Soccer Deluxe ist so bombenscharf, da wirst Du kaum zum Essen kommen.



Bald auch für PlayStation



Konami, SNES, MEG, GAME BOY, the Nintendo Producer Series and other marks designated as such are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1996 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverleihen jeglicher Art strengstens verboten. KONAMI-Videoispiele gibt es für Super Nintendo Entertainment System, Game Boy, Sega Saturn, Sega Mega Drive, Sega Mega CD-II, Game Gear und Sony Playstation.

MÜLLER-BOMBE STATT ZAHNARZT-PLOMBE. DER SNES-KLASSIKER JETZT AUCH FÜR MEGA DRIVE.

Olé, Olé, Olé!!! Bombenstimmung mit International Superstar Soccer Deluxe. **Maniac 11/95:** „... das beste Fußball, das man in digitaler Form erleben kann ... das Videospiel des Jahres.“ Wertung: 90%. **TOTAL! 11/95:** „... Wahnsinn, was KONAMI uns mit diesem Programm beschert!“ Note: 1. **Videogames 11/95:** „Das neue, beste SNES-Fußball aller Zeiten heißt wieder ISS ...“ Wertung: 90%. **Gamepro 12/95:** „... ohne Übertreibung kann man von einer perfekten Fußballsimulation sprechen.“ Note: 1. **Fun Generation 11/95:** „... der nochmal gesteigerte Realitätsgrad wird Begeisterungstürme hervorrufen.“ Wertung: 9/10. Zurück zur Werbung ...



KONAMI
XXL
SPORTS SERIES

Präsentiert von:
ran
SAT.1 - FUßBALL



KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt



Gerangel auf Sumo Sans japanischem Kurs. Im Hintergrund bewundert Ihr die Wolkenkratzer von "Neo Tokio".

PS

Ubi Softs "Streetracer" brausen zum zweiten Mal durch die Mode-7-Spuren von

SA

"Super Mario Kart". Wie im 16-Bit-Vorgänger fegen acht Comic-Raser über einen knalligen Rumble-Parcours. Um Euren Racing-Rowdies genügend Spielraum für Spezialmanöver

Abgesehen

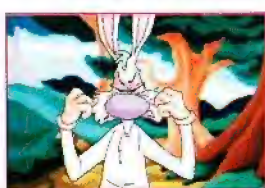
vom "Practice"-Modus und vom "Head to Head"-Rennen (in denen Ihr Gegner und Kurs frei selektieren könnt), meißt

Ihr Euch in drei Championship-Ligen mit der "Streetracer"-Meute. Jeder Fahrer hat seine

eigene Bronze-, Silber- und Gold-Cup-Strecke. Nur wer den ersten Platz belegt,

steigt in die höhere Klasse auf und genießt eines von drei unterschiedlichen

Cartoon-Videos.



Das genervte Karnickel wird in drei Zeichentrickszenen von Euch überrollt.



Um die schwierigsten Kurse auswendig zu lernen, wechselt Ihr in die übersichtliche Dreiviertelansicht.

Streetracer



Rast Ihr mitten durch den Gegnerpulk, bricht eine Rauferei aus: Ihr drängt die Feinde mit Faustschlägen zur Seite.



Auf der Playstation wird Euer Sprite beim Wechsel in die Egoperspektive transparent herangezogen.

Option gestürzt und für einen flüssigeren Spielverlauf tüchtig Polygone eingespart – neben der Strecke wurde eine bunte Wolkendecke als eigenes Spielfeld definiert. Das Resultat: Der Playstation-Himmel wurde als Hintergrundelement über 2D-Optiken wie eine türkische Metropole oder einen Mount Rushmore mit den "Streetracer"-Charakteren geklei-



Saturn und Playstation im Vergleich: Auf der Sony-Hardware macht sich Surfs Strandskurs recht trist.



Der Saturn-Parcours dagegen erlaubt Euch mit ungewöhnlichem Transparenzeffekt einen Blick auf den Meeresgrund.

stert. Saturn-Fahrer liefern sich Kart-Duelle unter einem dreidimensionalen Firmament mit akkuratem Schattenwurf. Dafür wurden Hügelketten und Felsen wegrationalisiert – statt dessen gibt's eine Vielzahl zusätzlicher Objekte wie Eisenbahnbrücken, einen detailgetreuen Truck oder riesige Osterinsel-Köpfe. Besonders verblüffend: Auf der Playstation geizte man mit durchsichtigen Flächen, für den Saturn hat Vivid Image enthusiastisch herumgetrickst und Hardware-unübliche Transparenzeffekte wie sanfte Pop-Up-Ausblenden und Wasserflächen mit Tiefenillusion gezaubert. Die acht Racer-Sprites wurden aus den 16-Bit-Vorgängern übernommen und um zusätzliche Perspektiven bereichert: Die munteren Cartoon-Raser zeigen aus jeder Kameraeinstellung die korrekte Kart-Seite. Auch wenn Ihr Euch zwischen vier unterschiedlichen Kameraeinstellungen für eine neue Perspektive entscheidet, wird flüssig um die Figuren herumgeschwenkt: Ihr verfolgt die Raserei aus

80%

SPIELSPASS

HERSTELLER
Ubi Soft

SYSTEM
Playstation

ZIRKA-Preis
100 Mark

GRAFIK
75%

SOUND
80%

"Mario Kart"-Raufereien mit witzigem Comic-Szenario und toller Party-Option: Bis zu acht Spieler drängeln sich vor zwei Multitaps.



Im "Micro Machines"-üblichen Miniaturmodus büßen Eure Rowdies Prügel-Option und Spezialmanöver ein. (Saturn)

der "Mario Kart"-üblichen Rückansicht, zoomt den Fahrer in die kompliziertere Ego-Einstellung oder entscheidet Euch für einen von zwei Dreiviertel-Perspektiven. "Micro Machines"-geübte 16-Bit-Raser wechseln vom "Normal"- in den "Micro"-Modus und düsen mit Miniatur-Mobilen über die Strecke. Allerdings büßen Mini-Racer die "Mario Kart"-übliche Special-Option ein: Wer im Normalmodus fährt, sammelt eifrig Bonussterne, Energie-Extras sowie Raketen-Sprites auf. Ihr sackt Zusatzpunkte ein, donnert mit Kerosin-gespeistem Raketenantrieb über den Parcours oder heizt drängelnden Kontrahenten mit einem von zwei Sondermanövern ein: Der dicke Sumo-San versetzt Euch einen Elektroschock. Magier Hodja zerrt Euer zappelndes Sprite in die Luft. Monster-Junior Frank Instein hetzt Euch einen schaurigen Lakensprung

auf den Hals. Flieger-Veteran Helmut klinkt Tragflächen aus und verwandelt seinen rostroten Oldtimer in einen Doppel-decker. Wenn Trucker Biff seine Monsterhupe aus dem Kofferraum packt, gibt es einen Satz glühend heiße Segelohren. Sitzt Euch die Konkurrenz im Nacken, und habt Ihr bereits sämtliche Specials verbraten, setzt Ihr auf altbewährte Handarbeit und schmettert dem Gegner Eure Faust in die Pixel-Visage. Hardcore-Rowdies trainieren Ihre Schlagfertigkeit im "Rumble"-Modus: Ihr brettert unter tosendem Zuschauerbeifall durch eine Bonus-gespickte Arena und gebt den Widersachern Saures. *rb*



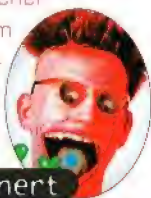
Osterinsel-Statuen, Basthütten und Hängebrücken statt Hügeln auf Szulus Steppenstrecke (Saturn).



Spezialfähigkeiten kann nur nutzen, wer eifrig Sterne sammelt: Helmut rüstet sein Töff-Töff zum Flugvehikel um. (Saturn)

Mev Dinos 32-Bit-Debüt grenzt an ein technisches Wunder: Aufwendige Hintergrundoptiken, flotte Steuerung sowie clevere Gegner - und das alles bei 50 Bildern pro Sekunde. "Streetracer" ist weder so rasant noch so komplex wie die realistischen Highlights, prügelt sich aber mit dem flüssigsten Spielverlauf und dem besten Mehrspieler-Modus zum Spielspaß-Finish durch. Sorgen die acht Comic-Figuren schon im Solo-Modus für rabiaten Fahrvergnügen mit taktischer

Note, kommt beim Multitap-Spiel mehr Schadenfreude auf als bei jedem anderen 32-Bit-Titel. Wir legen Euch das Vierspieler-Rennen ans Herz - beim unübersichtlichen Acht-Racer-Gedränge (über zwei Multitaps) leidet das Mobiliar. Besonders die Saturnversion begeistert als bester "Mario Kart"-Abieger: Vivid Image hat sämtliche Hardware-Stärken erkannt und trickreich genutzt.



Robert Bannert

SPIELSPASS 81%

STREET RACER

HERSTELLER
Ubi Soft

SYSTEM
Saturn

ZIRKA - PREIS
100 Mark

GRAFIK SOUND
80% 80%

Noch besser: Die Steuerung ist sensibler, die zahlreicheren Hintergrundobjekte sind knalliger als bei den Sony-Karts.



Sechs Spieler als Grenze der Multiplayer-Spielbarkeit: Auch wenn die meisten Hintergrundobjekte fehlen, ist die Splitscreen-Raserei vorbildlich flüssig. Bei acht Spielern wird Euer Blickfeld zu klein.

Media Tec

Fon: 0231 / 72 46 490 oder

0231 / 72 46 491

Fax: 0231 / 72 46 492

Nintendo 64

Nintendo 64 + Spiel	jp 749.90
Crusin' USA	us 209.90
Cu-On-Pa	jp 209.90
Golden Eye	us 209.90
Mario 64	jp 199.90
Pilotwings	jp 189.90
Shadows of the Empire	jp 209.90

Versand und Laden

Sony PlayStation

A Train 4	dt 89.90
Baphomets Fluch	dt 94.90
Beyond the Beyond	dt 94.90
Bubble Bobble 2	dt 99.90
Burning Road	dt 99.90
Casper	dt 99.90
Crash Bandicoot	dt 99.90
Darkstalkers	dt 89.90
Destruction Derby 2	dt 99.90
Die Hard Trilogy	dt 94.90
Formel 1	dt 99.90
Hexen	dt 94.90
In the Hunt	dt 89.90
Iron & Blood	dt 94.90
Jumping Flash 2	dt 94.90
Motor Toon GP 2	dt 94.90
Namco Museum 2	dt 94.90
NHL Hockey 97	dt 89.90
NHL Powerhockey 96	dt 89.90
Projekt Overkill	dt 94.90
Rebbel Assault 2	us 119.90
Resident Evil	dt 99.90
Streetracer	dt 94.90
Tekken 2	dt 99.90
Trilogy	dt 99.90
Wipe Out 2097	dt 99.90
Zero Divide 2	jp 149.90

Umbau PSX Multinorm 69,90 DM

SEGA Saturn

Casper	dt 89.90
Command & Conquer	us 119.90
Dark Savior	dt 89.90
Der Langrisser 3	jp 89.90
Decent	jp 119.90
Die Hard Trilogy	us 119.90
Dragon Force	us 89.90
Fighting Vipers	dt 89.90
In the Hunt	dt 89.90
NHL Hockey 97	dt 89.90
Return Fire	us 119.90
Samurai Shodown 3	jp 149.90
Soviet Strike	us 119.90
Street Racer	us 119.90
Tempest 2000	us 119.90
Three Dirty Dwarves	dt 89.90
Tomb Raider	dt 89.90
Wing Commander 3	us 119.90
Worldwide Soccer 2	dt 99.90

Wir führen auch PC CD-ROM, Manga und Merchandising-Produkte!!!

Media Tec GmbH
Am Rundbogen 13 b
44265 Dortmund

Destruction Derby 2

Beim ersten "Destruction Derby" (ein absoluter Playstation-Verkaufshit) legten die "Reflections"-Designer primär Wert auf den Crash-

Aspekt – und vergaßen dabei, einen herausfordernden Rennmodus zu implementieren.

Die ebenenrigen Flach-Kurse waren für actionreiche Crashes, nicht aber für schnelle Rennen ausgelegt. Jetzt wiederholt sich das "Dilemma" unter anderen Vorzeichen: Die rasanten neuen Kurse geben eine prima Rennumgebung ab, beim Verschrotten bekommt Ihr jedoch fast nie einen schräg stehenden Konkurrenten vor Eure Motorhaube.



RS Nach einem Jahr harter Tuning-Arbeit legen die "Destruction Derby"-Anarchos den Schraubenschlüssel beiseite, zurren den Helm fest und ziehen erneut in eine materialverschleißende Blechschlacht. Das "Destruction Derby 2"-Team setzt sich aus bekannten Namen zusammen: Der strohdumme "L-Driver" kommt Veteranen genauso bekannt vor wie der dunkelhäutige "Barmy Army" und der fehlsichtige "Optician". Auch in Punkto Optionen hat sich wenig getan: Im "Practice"-Modus übt Ihr die Kurse, beim "Wreckin' Racing" zählt neben der Platzierung vor allem das gekonnte Drehen der Konkurrenz-Karosserien: Für eine volle 360 Grad-Drehung kassiert Ihr 50 Punkte, bei weniger Spin entsprechend geringere Belohnung.

Ernsthaftere Renn-Piloten scheren sich wenig um böswilliges Verschrotten und optimieren Ihre Fahrtechnik im "Stock Car Racing", um auf dem Treppchen zu landen, und im "Time Trial" gehen Zeit-Fanatiker allein auf Hundertstel-Sekunden-Jagd. Auch der "De-

Da brennt die Luft: Spezialeffekte en masse sorgen für endlose Crash-Szenen mit destruktivem Charme.

struction Derby"-Modus ist wieder dabei: Beim gnadenlosen Arena-Rammen gehen sich die 20 Fahrer an den Kotflügel, bis nur mehr einer übrig ist. Doch wie alle Kurse sind die Arenen jetzt nicht mehr flach: Die Renner steigen auf einer Rampe in die Luft und segeln krachend auf verkeilte Gegner-Pulks oder sammeln sich in einer Senke in der Mitte zum Blech-Showdown. Besonders perfide konstruierten die Designer den "Death-Bowl": An einer Seite ist eine abschüssige Grube angebracht, in der sofortiges Spielende droht. In den regulären Kursen kümmerte man sich dagegen vor allem um den im Vorgänger vernachlässigten Rennspiel-Aspekt. Die Strecken sind jetzt deutlich breiter, nur



Physik-Wunder: Bei der chaotischen Arena-Action fliegen die Autos wild durch- und ineinander.



Schlechte Karten im "Wreckin'"-Modus: Beim "Ridge Racer"-inspirierten Stadt-Kurs rasen die Autos vorbei.

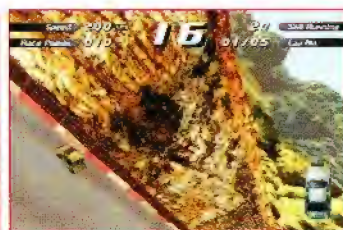
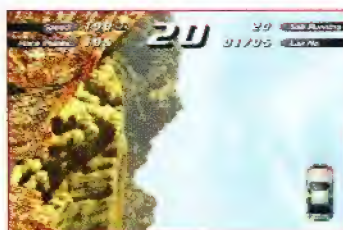
an wenigen Engstellen drängeln sich die Gegner wie durch ein Nadelöhr. Steilkurven sorgen jetzt für ein realistisches Stock-Car-Ambiente, und trickreiche Sprünge lassen Euch bis zu hundert Meter durch die Luft segeln. Um die Langzeitmotivation zu verbessern, sind die Kurse jetzt auch länger und fordern zum Teil mit einigen Verzweigungen Rennpraxis: Welche Seite ist schneller zu fahren, wo gibt's Überholmöglichkeiten? Wie gehabt zeigt ein kleines Modell in der rechten unteren Bildschirmecke Euren Fahrzeug-Zustand. Jetzt seid Ihr den gefährlich blinkenden Pfeilen jedoch nicht mehr hilflos ausgeliefert: In einigen Kursen könnt Ihr einmal pro Rennen die Boxengasse ansteuern, um mit flinken Reflexen den Zustand zu verbessern. Ihr



Boxenstop: Innerhalb weniger Sekunden repariert Ihr die dringlichsten Material-Defekte.



Arena-Kampf: Im "Replay" studiert Ihr die spektakulärsten Massen-Crashes der Rowdy-Truppe.



Sprung-Impressionen: Die aberwitzigen Sprünge sind eines der Highlights im "Destruction Derby 2"-Rennzirkus: Links seht Ihr einen Schnappschuß aus der "Korkenzieher-Schraube" im "Canyon"-Kurs.



Eine übliche Ansicht: Ihr liegt auf dem Dach. Ein Knopfdruck bringt Euch zurück in die normale Position.

dreht Euer Fahrzeug, bis die lädierte Stelle blinkt. Dann drückt Ihr so oft wie möglich auf den "X"-Knopf, um zu reparieren. Habt Ihr noch Zeit (der gesamte Stop muß in wenigen Sekunden abgeschlossen sein), dann sucht Ihr Euch noch eine zweite Stelle, die Mechaniker-Pflege vertragen kann.

Insgesamt rast Ihr in vier Arenen und auf sieben verschiedenen Rennkursen: Die anspruchsvollsten drei Strecken werden erst freigegeben, wenn Ihr die dazugehörige Liga erreicht habt. Die Fahrer sind in vier Divisionen aufgeteilt, und nur als Erstplatzierter steigt Ihr in die



Nur mehr zwei Perspektiven stehen zur Verfügung: Die Cockpit-Ansicht knapp über dem Untergrund und die Von-Hinten-Sicht, wo Ihr den Verschleiß hautnah miterlebt.

nächst höhere Klasse auf. Dazu gehört auch ein Quentchen Glück: Manchmal entpuppen sich Eure Gegner als wahre Steuer-Nieten und Ihr kommt ohne große Anstrengung auf die Pole Position, manchmal vollbringen sie fahrerische

Heldentaten und nötigen Euch trotz guter Punktausbeute auf den zweiten Platz. Nach jedem Rennen dürft Ihr den aktuellen Stand auf Memory-Card sichern, wie beim Vorgänger werden sehenswerte Bombast-Replays für die Nachwelt erhalten. Während der Rennen feuern Euch gitarrenlastige Hard-Rock-Stücke

an, und auch an einen Link-Modus für hitzige Zweispieler-Verschrottungsaktionen wurde gedacht. *cb*



In der Death-Bowl schiebt Ihr Eure Gegner in eine abschüssige Grube: Sofortiges "Game Over" droht!



Stunde der Wahrheit: Auf der Renntafel sind die Punkte aller Teilnehmer vermerkt.



Auf der Straße herrscht Krieg: Famose Feuer- und Raucheffekte lassen ein dramatisches Action-Inferno entstehen.

Grafische Feingeister lassen die Finger von "DD2": Verzerrungen und Polygon-Ausblendungen gibt's zuhauf. Um die schnelle Frame-Rate zu sichern und detailreiche Crash-Cars realisieren zu können, mußten sowohl Strecken als auch Umfeld mit wenigen, verzerrungsanfälligen Polygonen auskommen. Doch dank dieses Kompromisses rast Ihr mit atemberaubender Geschwindigkeit durch Steilkurven und über waghalsige Rampen. Leider spielt sich der destruktive "Wreckin"-Modus jetzt ähnlich schlecht wie der "Stock Car"-Modus des Vorgängers: Waren früher die Strecken viel zu eng, um richtige Rennen zu fahren, flitzen die Gegner jetzt mit einem Affenzahn an Euch vorbei und wertvolle Punkte entstehen durch Zufall oder destruktives Rückwärtsfahren. Der packende Rennmodus und das deutlich aufgepeppte Arena-Chaos rechtfertigen den Kauf: Probespielen!

Christian Blendl

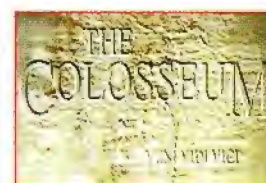


Beim "Wreckin"-Modus haltet Ihr gezielt Ausschau nach Karambolagen, um selber Punkte abzustauben.



Drängelmanöver: So leicht wie beim Vorgänger könnt Ihr die Gegner nun nicht mehr herumwirbeln.

Anfangs versucht Ihr Euer Glück nur an vier verschiedenen Kursen. Mit jedem Aufstieg in eine neue Rennklasse erhaltet Ihr auch Zutritt zu einer neuen Strecke.



Design-Demo: Jeder der "Destruction Derby 2"-Kurse hat ein eigenes Logo.

SPIELSPASS 78%

DESTRUCTION DERBY 2

HERSTELLER: Psygnosis
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 76%
SOUND: 61%

Nervenkitzelnder High-Speed-Nachfolger des Crash-Klassikers. Diverse Grafikfehler trüben die Freude.

Nascar Racing 96



Totalschaden im Grünstreifen: Nach großen Crashes zuckeln Gegner am Fahrbahnrand in die Box.

Zugunsten des Rückspiegels leidet bei der Ich-Perspektive die Gesamtübersicht.



Pos	Car #	Driver Name	Total Pts	Total Wins	Top 5	DNF
1	96	Player 1	1030	5	5	0
2	41	Ricky Craven	959	0	4	1
3	10	Ricky Rudd	916	0	4	0
4	6	Terry Labonte	885	1	3	1
5	99	Jeff Burton	879	0	3	0
6	3	Dale Earnhardt	866	0	3	1
7	43	Bobby Hamilton	859	0	2	0
8	24	Jeff Gordon	809	0	1	0
9	6	Mark Martin	800	0	2	2

Press v for next page.
Press c to continue.

Zwischen den Rennen klärt Euch eine Statistik über Gesamtplatzierung und Punktestand auf.



33 mph
4124 rpm
1st
1st gear

Schieb ab: Nach einem Schubser von hinten schleift Ihr den Gegner noch ein Stück mit.



Geschwindigkeitsvorteil: Auf gerader Strecke überholt Ihr die Gegner mit Vollgas, von den Kurven profitieren die Techniker.

nem vorbei, per Zeigefingertasten klickt Ihr Statistiken über den Zustand Eures Wagens, Eure Platzierung und Rundenzahl auf den Bildschirm. Anfänger orientieren sich an der mit Reifenspuren über-

Erst die Arbeit, dann das Vergnügen: Nachdem Ihr ein Rennen gewonnen habt, dürft Ihr nach Belieben Siegesrunden drehen, quietschende Burnouts auf dem Asphalt hinlegen oder zum wüsten Straßenrowdy mutieren: Destruktive NASCAR-Helden rächen sich für Rüpeleien im Rennen mit schep-pernden Crashes und heizen mit Vollgas in die hilflosen Computergegner, die verzweifelt versuchen, unsportlichen Zeitgenossen auszuweichen. Am meisten Spaß macht die Massenkarambolage im Pitstop: Haben die Computerpiloten ihre Rennen hinter sich, parken sie nach einer Ehrenrunde brav am Seitenstreifen. Rast mit voller Geschwindigkeit in die Menge und Ihr erlebt den fiesesten Massen-crash seit "Destruction Derby".

PS Obwohl "NASCAR Racing 96" nichts mit nassen Rennen zu tun hat, verläßt der Spieler die Rennbahn mit feuchten Fingern: Der Wettkampf erstreckt sich in ovalen Steilwandbahnen über mehr als 40 nervenaufreibende Runden. Nach den PC-Spielern kommen nun auch Sony-Bleifüße in den Genuß des amerikanischen Vollgasspektakels: Auf 21 mörderischen Kursen brettert Ihr im Arcade- oder Simulationsmodus an 20 Gegnern vorbei. Während Fun-süchtige Raser im unkomplizierten Arcade-Modus Gegner von der Bahn schubsen, halten sich Rennsportpuristen an den Simulationsmodus mit authentischem Kurven- und Schleuderverhalten. Nachdem Ihr Euch zwischen drei Boliden entschieden habt, macht Ihr Euch mit ein paar lockeren Übungsrounds mit der Strecke vertraut. In zwei Qualifikationsrunden wird anschließend Eure Startposition ermittelt. Mit dem Rolling Start geht's dann los: Wuchtiges E-Gitarren-Geschubbe stimmt Euch auf die rabiate Fahrweise Eurer Gegner ein, mit heulenden Motoren setzt sich nach dem Start das Feld in Bewegung: Wer eisern auf dem Gaspedal steht, beginnt mit einem quälenden "Burnout". Aus der Ich-Perspektive (oder zwei Außenansichten) manövriert Ihr Euren Wagen an den Geg-

! Textur-verwöhnte Playstation-Raser rümpfen beim Anblick der kahlen NASCAR-Strecken zunächst die Nase: Viele Kurse gleichen sich in Form und Aussehen, heizen mehrere Fahrzeuge über den Bildschirm, wird's tierisch langsam und rucklig. Nach wenigen Proberunden verfliegen jedoch die Anfangszweifel: Die Steuerung und das realistische Fahrverhalten habt Ihr Euch sofort einverleibt, auch Anfänger bleiben auf Kurs. Obendrein paßt Ihr dank der zahlreichen Optionen Realitätsnähe und Gegnerverhalten Eurer Fahrstärke an. Verbissene Konkurrenzkämpfe auf der Fahrbahn bringen die Stimmung auf den Siedepunkt, Massenkarambolagen und Splittercrashes zehren an den Nerven. Glücklicherweise könnt Ihr verlorene Zeit aufholen, bei längeren Rennen setzt der Boxenstop taktische Akzente. Abgesehen von den technischen Mankos vermisste ich nur einen Zwei-Spieler-Modus.



Oliver Ehrle



Kamera mit Perspektivenwahl: Im Replay-Modus studiert Ihr gewagte Überholmanöver und vernichtende Crashes.



Jetzt wird's eng: Fiese Raser rempeln den Gegner in der Steilwandkurve von innen an und drängen ihn nach außen ab.

SPIELSPASS
80%

ARCAD RACE
SIMULATION RACE
SIMULATION TESTING
OPTIONS

HERSTELLER
Sierra

SYSTEM
Playstation

ZIRKA - PREIS
100 Mark

GRAFIK
56%

SOUND
72%

Tells rucklige Rennsimulation mit taktischen Einflüssen, kahler Polygongrafik, scheppernden Crashes und einfacher Steuerung.

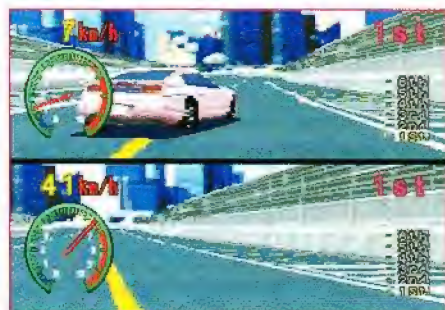


Sämtliche Parcours sind sauber programmiert, außer Leitplanken erblickt Ihr jedoch kaum Details.

Highway 2000

durch klassische "Ridge Racer"-Tunnels. Während Ihr unter "Tournament" und "Time Attack" zwischen drei Blickwinkeln

wählt, müßt Ihr Euch im Zwei-Spieler-Modus auf die Ego-Ansicht beschränken. Auch die Auflösung in den Zwei-Spieler-Duellen wird zugunsten des horizontal geteilten Bildschirms und solider Frame-Rate drastisch heruntergeschraubt. *rb*



Flott aber häßlich: Im rechenaufwendigen Splitscreen-Modus beklagt Ihr einen nervigen Auflösungs-Verlust.

SA Während sich im japanischen Original noch fesche FMV-Models auf den

Sportwagen räkelt und Eure Rennerfolge kommentierten, wurden in der PAL-Version sämtliche Nippon-Mädels gegen europäische Damen ausgetauscht. Statt animierten Sequenzen werden allerdings nur Standbilder im Intro-Video eingeblendet, auf FMV-Einlagen im Rennen müßt Ihr verzichten. Übrig bleiben rasante Straßenduelle auf fünf unterschiedlichen Kursen: Ihr düst in einem von drei Sportwagen (und in beliebiger Lackierung) über Großstadt-Parcours und Landstraßen oder brettet

Andere Versionen

Den Import-Test zum japanischen Original ("Dead Heat") findet Ihr in MANIAC 3/96.



Schade um die hübschen "Dead Heat"-Mädels: Nach Wagen- und Modus-Wahl habt

Das japanische Original ging noch als witzige Racing-Klamotte durch, aber nach Streichung des Mädel-Gimmicks bleibt nur noch ein Standardrennen ohne Schmuckwerk oder Neuerungen: Die kernigen Rockstücke sind ordentlich abgemischt, das Fahrgefühl solide und die Optik frei von Verzerrungen oder Polygon-schwund. Allerdings hat man das technische Potential beim Kurs-Design verspielt: Wenig Beiwerk fesselt Eure Aufmerksamkeit, sämtliche Strecken sind trist und penetrant gradlinig.

Ihr in der Nippon-Version mit zehn freundlichen Japanerinnen geschäkert. Euer Wunsch-Model wurde in einer ausführlichen FMV-Sequenz



Statt heiterem Gelächter antwortet Eure Herzensdame mit einer Rüge.

vorgestellt und zog bei mieser Rennleistung eine Schnute.

SPIELSPASS 53%	
HERSTELLER	JVC
SYSTEM	Saturn
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	69%
SOUND	64%
Sportwagen-Duelle mit schmalen Automobil-Sortiment und drögen Asphalt-Parcours. Nur Optik und Steuerung ist O.K.	

Cyber Space 32 BIT



SV 1100 PS PROPAD

Mega-Gamepad mit 8 Spielstasten für Sony Playstation. 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauer- und Synchronfeuer, sowie Zeitlupe

DM 69,95*

Auch ohne Display und Synchronfeuer unter der

Art.-Nr. SV 1102

DM 49,95*

SV 1107 PS PROGRAM PAD

Das programmierbare Pad für Sony-Playstation. Sowohl die zehn Feuertasten als auch das Steuerkreuz sind komplett programmierbar, und all das im transparenten Gehäuse.

DM 69,95*



SV 461 ECLIPSE PAD

Super-Joypad mit 6 Spielstasten für Sega Saturn. 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauer- und Synchronfeuer, sowie Zeitlupe

DM 49,95*

Auch ohne Display und Synchronfeuer unter der

Art.-Nr. SV 460

DM 39,95*

SV 1101 PS ARCADE

Top-Konsole für Sony-Playstation. 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauer- und Synchronfeuer, sowie Zeitlupe.

DM 99,95*



Jöllennebeck

GmbH - FarEast-Import-Export

27404 Weertzen - Tel. (0 42 87) 12 51 - Fax (0 42 87) 6 07

Vertrieb nur über den Fachhandel

Sega Saturn und Mega Drive sind geschützte Warenzeichen von Sega

SNES ist ein geschütztes Warenzeichen von Nintendo

Sony Playstation ist ein geschütztes Warenzeichen von Sony

Schweiz: ABC SPIELSPASS AG
Bahnhof Nord - Postfach 25
CH-9475 Sevelen
Tel. 081/750 10 00 - Fax 081/750 10 08

Österreich: ABC SPIELSPASS
Großhandels-GmbH
Vorarlberger Wirtschaftspark
A-68400 Götzis/Österreich
Tel. 0 55 23/56 510 - Fax 0 55 23/64 794

INTERACT

*unverbindliche Preisempfehlung



Tomb Raider



Sonderzüchtung oder Inzucht-Produkt: Die Wächtergorillas der alten Römer schlucken ganze Magazine.



Im römischen Kolosseum hat sich eine Löwenfamilie breitgemacht: Die Raubkatzen lauern in der Arena und in Käfigen.

Während

Indy Jones die Schulbank drückte, hat Lara lieber im Dreck gewühlt. Das Resultat: Die ehemalige Schul-

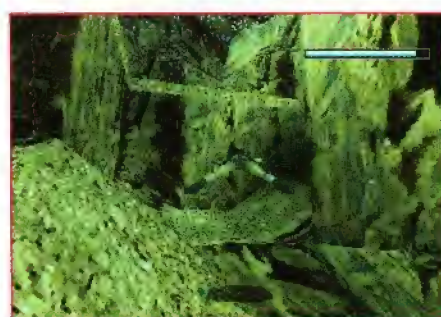


Robuste Fingernägel: Lara zerrt einen Quader übers Parkett.

schwänzerin ist ein physikalisches Wunder: Gigantische Steinquader zerrt Lara ohne Griff und nur mit den Fingernägeln quer durch den Raum, sogar im dicksten Pulverschnee hinterlässt Eure Heldin keine Fußspuren. Den im Render-Intro erlegten Wölfen hingegen haben die Programmierer tonnenweise Pfotentapser im zugeschnittenen Gewölbe gegönnt. Dafür müssen die cleveren Tierchen besonders leiden: Wölfe und Löwen schlucken etliche Kugeln.

PS Für kein 32-Bit-Adventure wurden im vergangenen Jahr die PR-Trommeln geschlagen wie für Core's "Tomb Raider" – Vorzeige-Heldin Lara Croft posierte als vollbusige Comic-Schönheit oder üppiges Render-Idol in sämtlichen Magazinen. Die meisten Adventure-Entwickler kopieren ihre Polygon-Charaktere in eine Zeichentrick-Kulisse oder seilen die Abenteurer in gerenderte "Resident Evil"-Kavernen ab. Core's "Tomb Raider"-Team hat dagegen mit einer Echtzeit-Kulisse und 360-Grad-Routinen die größte Technik-Diskussion seit Anbruch der 32-Bit-Ära ins Rollen gebracht: Wie der Nintendo-Klempner durchstöbert Archäologin Lara Croft eine 3D-Welt und genießt zwischen flotten Kameraschwenks sowie Polygon-Bestien uneingeschränkte Bewegungsfreiheit. Auf der Suche nach einem mystischem

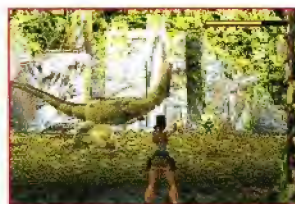
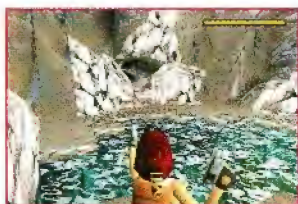
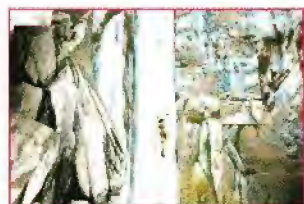
Artefakt bereist Indiana Jones' Traumfrau versunkene Kulturen rund um den Globus. Unterirdische Stätten wie ein "Jurassic Park"-Tal, zerklüftete Tropfsteinhöhlen oder griechische Tempel wurden als 3D-Hallen angelegt und frei nach historischen Vorlagen texturiert. Entgegen dem ergrauten Lucas-Helden greift Lara mit Schnellfeuerwaffen sowie Laptop auf die technischen Möglichkeiten der 90er-Jahre zurück und wird mit aggressivem Gehabe dem Idealbild der emanzipierten Power-Frau gerecht. Egal, ob Lara ihre Gegenspieler als Render-Braut in kinorechten Breitwand-Clips die Leviten liest oder als Polygonfigur haarigen Ungetümen den Pelz versengt – die überzeichneten Proportionen der "Tomb Raider"-Heldin sind in keiner Kameraeinstellung zu übersehen. Dabei hat das Film-Team alle Hände voll zu tun, den Star bei rasanten 3D-Eskapaden aus der übersichtlichsten Einstellung abzulichten.



Taucht Lara in Bassins oder Tunnels ab, faszinieren Euch Lichtbrechung und Mrs. Crofts eleganter Schwimmstil.

Während Ihr den "Mario 64"-Blickwinkel manuell justiert, wird in "Tomb Raider" die Kameraposition von Cores neuentwickelten "Dynamic Viewpoint"-Routinen bestimmt. Läuft Eure Heldin durch eine monströse Grotte, wird Lara mit Weitwinkelobjektiv aufgenommen. Schleicht Ihr durch einen engen Korridor oder balanciert Eure Forscherin über einen schmalen Felsgrat, zoomt die Kamera heran und zeigt die Akteurin als Großaufnahme. Wer trotz flinken Schwenks die Übersicht verliert oder ei-

Ihr balanciert über eine wacklige Brücke, aus der Schlucht nimmt mich ein wütender Konkurrent auf's Korn – für einen Videospielkritiker mit Höhenangst eine prekäre Situation. Auch wenn das Core-Team die 32-Bit-Hardware bis an die Grenzen belastet und alle Augenblicke ein Polygonquader aus der Mauer bricht, wähnt Euch "Tomb Raider" als erstes Action-Adventure am Ort des Geschehens: Für Kraxeleien über die 3D-Monumente ist ein gesunder Magen Grundvoraussetzung, realistisch abgemischter Stereo-Sound und stimmungsvolle Orchester-Einspielungen treiben Euren Puls in die Höhe. "Tomb Raider" ist das atmosphärisch dichteste 32-Bit-Abenteuer, die Puzzle-Elemente wurden geschickt im 360°-Terrain versteckt und fördern mehr Forscherdrang als die Konkurrenz – für die physikalischen Ungereimtheiten (siehe links) habt Ihr im Adrenalinrausch keine Augen. Ein brillantes Spiel!



Ihr werdet von einem Wasserfall in die "Verlorene Welt" gespült. Wölfe und aggressives Urgetier wie den T-Rex erledigt Ihr bequem vom Ufer aus oder hinter sicherer Deckung.

Andere Versionen
"Tomb Raider" erscheint in Kürze für den PC.

89%

TOMB RAIDER

HERSTELLER
Core Design

SYSTEM
Playstation

ZIRKA-Preis
100 Mark

GRAFIK 83% SOUND 71%

Revolutionäres 360°-Abenteuer mit kolossalen 3D-Bauten, spannendem Plot und kinoreif synchronisiertem FMV-Clips.



Lara hastet über eine morsche Hängebrücke: Ein falscher Schritt, und Ihr landet in der Wolfsgrube.

ne verdächtige Mauer-Textur näher in Augenschein nehmen will, läßt mit dem oberen linken Taster den Blick schweifen: Ihr sondiert Decke und Boden, untersucht eine Fallgrube auf blutverschmierte Speere oder späht zwischen verwinkelte Polygonfelsen. Hat Lara in einem Höhleneingang Mechanismen wie Hebel oder eine lädierte Schleusenverzahnung ausfindig gemacht, setzt Eure Heldin zur Kletterpartie an – Mrs. Croft hechtet von Zinne zu Zinne, krallt sich mit den Fingern in ein Felssims und zerrt die baumelnden Shading-Schenkel keuchend auf festen Untergrund. Vorsichtige Abenteuer-Gemüter reißen direkt die Pistolen aus den Haltern oder sichern das neue Terrain nach einem Klick ins Ausrüstungs-Menü mit wirkungsvollerem Geschütz wie Schrotflinte oder Automatik-Wumme. Wer statt dessen unbesorgt aus heller Light-Sourcing-Bestrahlung in den Schatten schlendert, wird schnell Opfer eines ausgehungerten Bewohners: Im subterranean Kolosseum fällt ein Löwenrudel über Euch her, in unterirdischen Flußläufen oder Mosaik-Bassins haben die Eingeborenen Alligatoren und verunglückte Retorten-



Controller-Kursus in Laras Villa: Eure Heldin führt Euch in den Trainingsraum und erläutert die wichtigsten Sprungmanöver.

monster ausgesetzt. Wer über die Widerstandsfähigkeit eines Gegners Bescheid weiß, wählt seine Waffe mit Bedacht: Die Pistolen haben Cores Designer mit praktischem Endlos-Magazin ausgestattet, Gewehre hingegen müssen regelmäßig nachgeladen werden – umsichtige Archäologen pumpen nur besonders garstige Biester mit der raren Munition voll. Wer sich bis auf wenige Meter an einen tonnenschweren



Lara als Videospieldin mit den kräftigsten Schenkeln: In jedem Level bewältigt Ihr zerklüftete Felsmassive.



Uff! Ihr habt Euch in einem überfluteten Tunnel verfranst und seid im letzten Augenblick zum Luftschnappen aufgetaucht.

Tyranno-Saurier heranwagt, hat entweder eine geladene Großkaliber im Anschlag oder einen akrobatischen Daumen: Lara rollt sich durchs Dickicht oder weicht den zuschnappenden Kiefern mit einem Seitwärtssalto aus. Da Baumbewuchs und Geröll nur spärliche Deckung offerieren, verkriechen sich gewiefte Abenteurer statt dessen in engen Felsspalten und beschießen den Gegner aus sicherer Deckung. *rb*

SPIELSPASS 89%

TOMB RAIDER

HERSTELLER
Core Design

SYSTEM
Saturn

ZIRKA-PREIS
100 Mark

GRAFIK 83%
SOUND 71%

Gräber aufgelöst, aber technisch fehlerfreier als die Sony-Variante. Ebenso brilliant designt, aber leider in Englisch.

16



Macht in jeder Lebenslage eine gute Figur: In fesselnden FMV-Sequenzen kommt Lara den Herrschern von Atlantis auf die Schliche. Die Render-Sequenzen sind weder besonders detailliert noch lebensecht, spinnen aber stilvoll den Plot weiter und faszinieren mit weicher Charakter-Animation.



Sobald Firo & Klawd auf der Baustelle auftauchen, ist an Feierabend nicht mehr zu denken.

DS Gerade als sich Orang-Utan-Cop Firo den notorischen Falschgeldschmuggler Kater Klawd geschnappt hat, muß er schon mit ihm zusammenarbeiten: Der Mafia-Boss von New Yak hetzt nämlich seine Meute auf die beiden, um sowohl den vorwitzigen Cop als auch den unliebsamen Mitwisser aus dem Weg zu räumen.

Die beiden unfreiwilligen pelzigen Freunde schießen sich durch die Stadt, um die Fälscherwerkstatt rechtzeitig hochgehen zu lassen. In acht isometrischen Welten kämpft das Duo gegen die Unholde und hinterläßt dabei eine Spur der Verwüstung: Ihr Weg führt durch Bars und U-Bahn-Stationen, sogar Müllhalden und die örtliche Bücherei wird durch ihren Besuch beehrt. Dabei sammelt Ihr Fahndungsplakate, mit denen die Mafia brave Bürger gegen Euch aufhetzt. Jeweils für zehn dieser Plakate sichert Ihr Euch ein Freileben. Je nach geforderter Geschicklichkeit und Munitionsvorrat schaltet Ihr zwischen beiden Helden um: Klawd ist flinker, hat aber nicht die Nehmer-Qualitäten des bulligen Firo. Versteckt sich eine feige Bande hinter dem Zaun, werft Ihr genüßlich eine Granate und eliminiert die kläffende

Nachdem die beiden abgebrühten Helden aller irdischen Sorgen ledig sind (sprich: gestorben), nehmen sie sich an bayerischer



Der letzte Einsatz des animalischen Duos: Harfe spielen und fliegen lernen.

Literatur ein Beispiel. So schweben sie, wie einstmals der "Dienstmann Aloysius", mit Engelsflügeln versehen und harfenspielerisch der Himmelspforte entgegen. Hoffentlich hat Petrus mit den beiden nicht noch einen Auftrag in München geplant...

Die betont witzig gehaltenen Isometrik-Feuergefechte der animalischen Ordnungshüter schwelen auf der Spielspaß-Sparflamme: Im Kugelhagel der dutzendweise auftauchenden Zoo-Mafiosi zieht Ihr bei hektischem Dauerfeuer-Rumgerenne den Kürzeren. Doch auch für vorsichtiges Anschleichen stehen die Zeichen schlecht, da das "alte" Isometrik-Problem (ungenauere Lauf-, Schuß- und Sprungsteuerung) für Frustgefühle sorgt. Zwar könnt Ihr die Schrägrichtungen im Optionsmenü auf einzelne Pad-Tasten legen, das Problem bleibt aber dasselbe: Ihr habt nie das Gefühl, wirklich gezielt in 360° steuern zu können. Die Ideenvielfalt der Designer (lustige Slapstick-Animationen und Sprachsamples) rettet das Spiel trotz langweiliger 3D-Runden vor der Spielspaß-Pleite: Zumindest für einige Zeit amüsiert das rotzfreche Anarcho-Ambiente durch chaotische Comic-Action.

Christian Blendl

Firo & Klawd



"Haste' mal 'ne Mark, Mann?" Die Punk-Versammlung im Stadtpark wird aufdringlich. Pech, daß unsere Helden kein Kleingeld dabeihaben...

Gefahr ohne Risiko. Mit Extrawaffen wie stärkerer Munition und wirkungsvollen Dreifach-Schüssen bahnt Ihr Euch den Weg an klassisch-eleganten Anzug-Gangstern mit MP und stockwirbelnden blinden Hunden vorbei. In auflockernden Ego-Ballerspielen brennt Ihr den Gegnern aus der Ich-Perspektive Kugeln auf den Pelz: In U-Bahn, Büro und Bibliothek entbrennen heftige Gefechte mit den gegnerischen Kötern. Zwei Spieler schießen sich im Duell oder miteinander durch den Mob. Die gewitzte Story und das überraschende Ende der Action-Missionen werden Euch in insgesamt 30 Minuten grobpixeligem FMV erzählt. Auch während des Spiels halten sich Helden und böse Jungs mit

ironischen Bemerkungen nicht zurück. Der verzweigte Missionsbaum führt Euch, abhängig von Eurer Neugier, in unterschiedliche Einsätze: Zwar habt Ihr das Spiel nach einmaligem Durchspielen gewonnen – nehmt Ihr aber beim nächstenmal einen anderen Level-Ausgang, schießt und springt Ihr durch neue Abschnitte. Insgesamt erwarten Euch vier verschiedene FMV-Endsequenzen: Feuer frei! *cb*

54%

SPIELSPASS

HERSTELLER

BMG

SYSTEM

Playstation

ZIRKA-Preis

100 Mark

GRAFIK SOUND

57% 63%

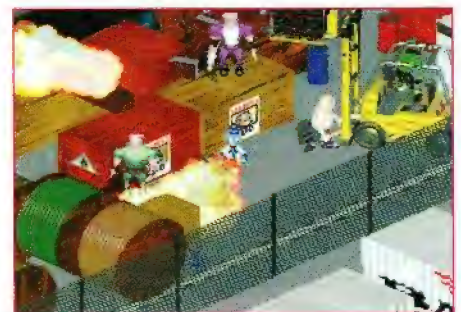
Chaotisch-amüsantes Isometrik-Geballere mit pixeliger FMV-Präsentation und dezent unübersichtlichem Spielablauf.



Feuer: Mit seinen langen Armen streckt Firo seine Knarre dem Mafiosi fast bis in die Mäuler.



Schußwechsel aus der Ego-Perspektive: In den statischen Bonusrunden knallt Ihr auf alles, was sich bewegt.



Freiheit: Selbst in der Lagerhalle tummeln sich Raketenwerfer-bestückte kriminelle Elemente.

Andere Versionen

Eine PC-Version erscheint zeitgleich mit der Playstation-CD, eine Saturn-Fassung ist nicht angekündigt.

Mighty Hits



SA Hände hoch: Neue Software für Sega's Lichtpistole "Stunner" ist eingetroffen! Zum Budgetpreis von knapp 70 Mark könnt Ihr im "Mighty Hits"-Wettbewerb in 17 Mini-Spielchen nach garantiert jugendfreier Cartoon-Manier teilnehmen. Ihr habt ein festgelegtes Zeit- und manchmal auch ein Kugellimit, um bestimmte Aufgaben zu erfüllen. Am Fischtümpel etwa ballert Ihr auf möglichst viele hüpfende Makrelen, und beim kniffligen Spielkartenschießen (Karten verschiedener Farben schweben langsam nach unten) sind sämtliche roten Ziele tabu. In den Episoden ist neben zielgenauem Geballer aber auch Köpfchen gefordert: Ihr schießt Glocken an, um ähnlich des Elektrospiel-Klassikers "Senso" eine Melodie nachzuspielen, laßt einen Luftballon-Fahrer auf einem Floß landen und ballert einem jonglierenden Clown seine Bälle blau. Wer das geforderte Qualifikationslimit nicht erreicht, verliert eines seiner fünf Feder-Leben. Habt Ihr noch eine zweite Plastik-Knarre in der Schublade, tretet Ihr gegen Eure Freunde an: Entweder Ihr spielt gegeneinander um neue Bestzeiten und Punktereorde, oder Ihr veranstaltet einen Wettkampf: Bis zu acht Spieler treten im K.O.-System an und ermitteln einen Gesamtsieger. Die Rekorde aller Disziplinen werden vom Programm mit Initialen gespeichert, "Stunner"-Könner lassen den Anfänger-Modus aus und spielen in Normal- oder Profi-Runden gleich von Anfang an mit verschärften Limits. *cb*

Ziel der Clown-Episode: Färbt mit gezielten Schüssen alle Bälle blau!



Profis ballern nach rechts: Per Büchschenschuß legt Ihr eure Marschroute fest.

Klarer Fall: "Mighty Hits" kuppert frech Namco's erfolgreichen "Point Blank"-Automaten ab und fügt eine abstruse und witzlose Hintergrundstory hinzu. Den Designern gelang ein kunterbuntes Schieß-Spektakel: Viele Mini-Spielchen mit Rekordjagd-Faktor. Leider reichte es nur zu 17 Episoden. Schlimmer als die Kürze der "Mighty Hits" wirken sich die popeligen Soundeffekte aus: Um jeden Anflug von "echtem" Schießen zu vermeiden, erklingt nach Abzugbetätigung ein peinliches "Plop", dazu dudeln Melodien uninspiriert vor sich hin.

Die erfolgreiche Idee hätte man wesentlich ambitionierter umsetzen können, bietet jedoch (vor allem in den spaßigen Mehrspieler-Modi) gelungene Unterhaltung, die auch den lieben Kleinen bedenkenlos anvertraut werden kann. Feuer frei und gut zielt!

Christian Blendl

SPIELSPASS 63%

HERSTELLER
Sega

SYSTEM
Sega Saturn

ZIRKA - PREIS
70 Mark

GRAFIK SOUND
56% 41%

Unterhaltsame "Point Blank"-Automatenkopie mit 17 Comic-Schießdisziplinen, leider nicht sehr ambitioniert ausgestaltet.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

MYSTIC GAMES

DER EXPERTE FÜR APC'S UND IMPORT-GAMES

Tel. 08 192 / 1011, Fax. 08 192 / 8146
Mystik Games • Fichtenweg 14 • 65938 Schandorf a.H.

Mo.-Fr. 12-19 Uhr
Sa. 10-14 Uhr

Saturn

Albert Odyssey
Dark Savior
Dragonforce
Feda Remake
Legend of Oasis
Linkle Liver Story
Longraiser 3
Lunar
Lunar Silver Star
Magic Knight Rayearth
Mystaria
Shining Wisdom
Sword & Sorcery
The Story of Thor II
World Advanced Military II

SNES

Bahamut Lagoon (Square)
Chrono Trigger (Square)
Dragon Quest VI (ENIX)
Final Fantasy 5
Final Fantasy 6
Front Mission 1
Gun Hazard (Square)
Lufia 2
Lufia 2
Rodra's Treasure (Square)
Romancing Saga 3
Sheiken Densetsu 3
Tactic's Ogre
Terranigma
Treasure Hunter G (Square)

Playstation

Arc the Lad
Beyond the Beyond
Bio Hazard 2 (vorbestellen)
King's Field 3
Ogre Battle
Over Blood
Popolocrois
Space Griffon
Vandal Hearts
Wild Arms
Wizardry VII

Nintendo 64

Pilot Wings 64
Super Mario 64
Waverrace 64
Shadow of Empire
Turok (call)
Pilot Wings 64
Super Mario 64
Waverrace 64
Shadow of Empire
Turok (call)

Tel. 08 192 / 1011, Fax. 08 192 / 8146

Versandtasche 7,- • Vorkasse 6,- • Nachnahme 9,- • Ab. 380,- im Versandkosten frei • Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten • Nicht angenommene Lieferungen werden pauschal mit 20,- berechnet.

Funtronixx

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

Neo - Geo
Restposten

PSX		Saturn	
Playstation	389,00	Destruction Derby	94,90
+Multimedia	489,90	Alien Trilogy	94,90
NeCon Pad	84,90	Nights incl. Pad	139,90
Resident Evil	99,90	Fighting Vipers	99,90
Die Hard	109,90	Manx TT	109,90
Tekken 2	99,90	Saturn Umbau dt./p.us	
Formel 1	109,90	60/60 Hz	99,00
Andretti Racing	99,90		
Crash Bandicoot	99,90		
Pete Sampras			
Tennis	99,90		
Wipeout 2097	99,90		
Soviet Strike	99,90		

AN- UND VERKAUF
von gebrauchten
Spielen und Konsolen.
Weitere Angebote und Preise auf
Anfrage!

Versand & Laden

34119 Kassel Friedrich - Ebert - Str.101

Tel. & Fax 0561/12477

Mo.-Fr. 10.00 - 13.30 14.30 - 18.00 Sa.10.00 - 13.30

!! Nur für Händler !!

Tradelink

Spielegroßhandel
Eltastraße 8
78532 Tuttlingen

Playstation-Saturn-SNES-N64

Händleranfragen unter:

Tel.: 07461/79001 + 79002

Fax: 07461/79003

Soviet Strike

Durch aufwendige Schnitt-Technik wird das "Soviet Strike"-FMV zum anspruchsvollen Video-Genuss: Mit Bildkombinationen, Verfremdungen und Computer-Einblendungen auf höchstem Qualitätsniveau, schaut Ihr Euch die professionellen Sequenzen öfters an als lang-



Professionelle Schnitt-Technik im FMV-Beiwerk: Ein visueller Genuss.

weilige Render-Intros oder eine stupide Laien-Performance diverser Mächtigen-Schauspieler. Auch die deutsche Vertonung ist mit hochmotivierten Sprechern ein Schritt in die richtige Richtung, aber längst nicht so professionell wie bei "Discworld".



PS "Kriege sind auch nicht mehr das, was sie mal waren", so sinniert der Einsatzleiter des "Strike"-Teams im Video-Intro und verweist auf die vielfältigen Gefahren, die der neuen Welt-Unordnung drohen: Terroristen halten ganze Regierungen in Atem, Waffenschmuggler gefährden den Frieden und radikale Fundamentalisten sorgen dafür, daß die Krisenherde der Welt nicht zur Ruhe kommen. Deshalb gibt es Euch: Das offiziell nicht existente "Strike"-Kommando wird an schwelenden Unruheherden eingesetzt, damit die Konflikte nicht zur Entfaltung kommen. Neben einem Hacker, der für nachrichtendienstliche Tätigkeiten rekrutiert wurde, soll eine rasende Reporterin die neuesten Entwicklungen direkt an Euch übermitteln. In traditioneller "Desert Strike"-Manier legt Ihr los: Statt Pseudo-3D-Gebieten, die als Bitmap-Ebene scrollen, verfolgt Ihr die Einsätze Eures Kampfhubschraubers in perspektivisch

Anflug auf den havarierten Reaktorkern in Transsilvanien: Setzt den Nuklear-Spezialisten Ivan rechtzeitig vor dem GAU ab.



Berichte wie dieser TV-Report sorgen für dichte Atmosphäre.

korrekter Isometrik-Ansicht mit Polygonhügeln und -gebäuden. Selbst gegnerische Helis und Panzer sind als aufwendig modellierte 3D-Polygonobjekte gestaltet. Das Einsatzgebiet seht Ihr auf einer Karte, pro Kampagne absolviert Ihr fünf bis zehn Missionen in lose vorgegebener

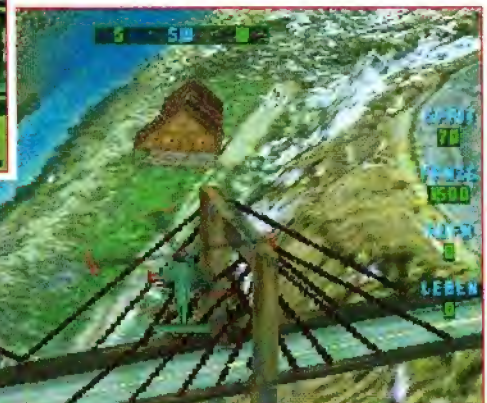


Gestrandete Piloten haben sich ein Camp gebaut: Liebe zum Detail kennzeichnet das "Soviet Strike"-Design.



Die Hafenanlagen in Kampagne drei legt Ihr mit gnadenlosem Raketen-Dauerfeuer in Schutt und Asche.

Reihenfolge. Auf der Krim, Eurem ersten Einsatzort, hält Euch ein ganzes Heer militanter Terrorerheiten in Atem: Ihr rettet gestrandete Piloten, evakuiert Gefan-



Bevor Ihr das Haus attackieren könnt, geht Ihr nach Überfliegen der Brücke wieder in den Tiefflug.

Die vierte "Strike"-Episode versetzt Euch mit dynamischen Videos und leuchtenden Explosionen in Bombenstimmung. Das kontinuierliche Nachladen der aufwendigen Gelände-Grafik überfordert jedoch das CD-Laufwerk der Playstation: Das leichte, dezent augenfeindliche Ruckeln erschwert teils die Ortung der anrollenden Gegner. Auch das Verhältnis zwischen eingescanntem Hintergrund und Polygon-Objekten ist nicht optimal gelungen: Das im Vergleich zu den Vorgängern geschrumpfte Blickfeld zwingt Euch zum ständigen Kartenlesen. Nachschub-Not und extremer Zeitdruck machen es unmöglich, eine der späteren Kampagnen bei den ersten Anflügen mit taktischem Geschick und spielerischen Können zu überleben - ich vermisse den ausgewogenen Schwierigkeitsgrad eines "Desert Strike". Frust-gestählte Veteranen sollten trotzdem zuschlagen.

Tobias Hartlehnert



Schnelle Schnitte, dynamische Einstellungen, exzellente Qualität: "Soviet Strike" zeigt, wie wirkungsvolle FMV-Szenen ein Spiel bereichern können, ohne den Action-Fan zu langweilen.



Mit der Joypadbelegung freundet Ihr Euch schnell an, per Start-Taste erreicht Ihr das bordeigene Info-System.

am Basislager ab. Doch auch Nachschub wartet auf Eure geschickte Aufnahme: Vielfach verstreut liegen Munition- und Treibstoffbehälter herum, zerstörte LKW's und Lagerhäuser geben zusätzliche Extras frei. Doch seid nicht zu gierig: Durch die Fülle der Missionen auf demselben Schauplatz müßt Ihr taktisch arbeiten und für spätere Aufgaben genauestens vorausplanen. Das Informationssystem Eures Hi-Tech-Hubschraubers versorgt Euch mit einer Fülle wichtiger Nachrichten: Neben den einzelnen eigenen und feindlichen Objekten auf dem Kampfgebiet, die bei Anwahl blinken und somit für Übersicht sorgen, informiert Ihr Euch über Einsatzart, Auftragslage und bereits erledigte Missionen. Hektisch wird's bei einer der zahlreichen FMV-Intermezzi: Aktuelle Meldungen holt Ihr Euch sofort auf den Schirm, um auf dem laufenden zu bleiben. So geben frisch gerettete und



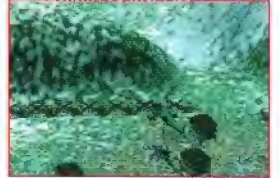
Überraschungsangriff auf ein gut verteidigtes Wüsten-Hauptquartier: Nach einigen Raketenabschüssen dreht Ihr ab, um der Luftabwehr zu entgehen!

abgesetzte Piloten im Hauptquartier Informationen preis, die per Funk sofort an Euch weitergeleitet werden und die Aufklärungsarbeit erleichtern. Habt Ihr Pech und verliert Eure Panzerung, könnt Ihr das nächste der drei Leben benutzen,

um direkt weiterzuspielen. Innerhalb einer Kampagne gibt es keine Speicherfunktion, stürzt Ihr ab, müßt Ihr von ganz vorne beginnen: Merkt Euch daher Eure Erfahrungen über optimale Anflugrouten und Missions-Reihenfolgen, um wertvollen Sprit zu sparen. Erfolgreiche Aktionen belohnen Euch darüber hinaus mit zusätzlichen Panzerungs-Einheiten: Oft nur ein kleiner Trost für die harte Kriegsarbeit, die Ihr gegen die gut gerüsteten bösen Jungs zu erbringen habt. Fünf dramatische Kampagnen erwarten Euch: Schon die zweite ist eine harte Nuß und nur nach ausgiebigem Üben zu schaffen. *cb*

Trickreich:

Mit filigranen Manövern holt Ihr Gefangene aus schwer bewachten Lagern:



Mit Köpfchen und Seilwinde: Der Wachposten am Haupttor ahnt nichts...

Schleicht Euch an die Baracken-Ecke des Lagers, vernichtet die angrenzenden Wachtürme und feuert auf die Hütten. Dann nehmt Ihr schnell die Überlebenden auf, bevor Euch alarmierte Wachpanzer bedrängen können: Eile ist geboten!



Der Vernichtungserfolg bringt Euch nichts: Ihr habt im Eifer des Gefechts vergessen, Spritcontainer aufzunehmen!



Wurden die Verteidiger ausgeradiert, meldet der Computer trocken deren "Verteidigungsunfähigkeit".



Unheimliche Zombies geistern auf dem transsilvanischen Friedhof herum...

Endlich präsentiert EA den langerwarteten "Urban Strike"-Nachfolger. Doch spielerische Neuerungen bleiben aus. Neben der grafischen Radikalkur, die zu fast fotorealistischer Optik führte, und den packenden Video- und Soundeinspielungen haben sich die Designer auf den Lorbeeren der Vorgänger ausgeruht. Doch das ist keine Kritik: Die Missionen sind erneut eine anspruchsvolle Mischung aus intuitiven Waffenbedienung, schnellen Reaktionen und einer gehörigen Portion taktischem Geschick. Gerade die Nachschubplanung gibt "Soviet Strike" den letzten Kick. Daß Ihr nicht nach jeder Mission speichern könnt, ist für ungeduldige Naturen sicher ein Nachteil, andererseits ist Herzklopfen garantiert, wenn Ihr zur letzten Mission einer Kampagne aufsteigt. Der harsche Schwierigkeitsgrad könnte abschrecken: Nur für Profis und Airforce-Piloten geeignet!



Christian Blendl



Auf der komplexen Karte wählt Ihr Freund/Feind-Objekte, die umgeben blinken und so Orientierung schaffen.



Ihr versucht, einen schnell vorwärtstürmenden Panzerkonvoi aufzuhalten: Ein heftiges Feuergefecht entbrennt!

SPIELSPASS 80%

Electronic Arts® Presents:
SOVIET STRIKE
© 1993 Electronic Arts & Granite Bay Software. All Rights Reserved.

HERSTELLER
Electronic Arts

SYSTEM
Playstation

ZIRKA- PREIS
100 Mark

GRAFIK 77% **SOUND** 65%

Zeitgemäßes, packendes "Strike"-Update: Leicht ruckelndes Edel-Projekt mit viel Action und Taktik. Extrem schwer.



Street Fighter Alpha 2



Hinterhof-Prügelei: Dan, der versteckte Charakter aus dem ersten "Alpha", mißt sich mit Großmeister Gen. (Playstation)

PS

Wo bleibt "Street Fighter Gaiden"? Wo verstecken sich die fein texturierten Polygon-Verwandten von Ken,

SA

Chun-Li & Co.? Ein neuerlicher "Street Fighter"-Aufguß in 2D soll uns darüber hinwegtrösten, daß Capcom

immer noch an einer 3D-Engine für ihren Bestseller werkelt – einen Vorge-schmack darauf gibt das fantastische "Star Gladiators", das wir Euch in der MANIAC 10/96 vorstellten. Damit die Fighter-Fans nicht zu Konkurrenzprodukten wie "Tekken 2" greifen, entwickelte Capcom im Turbo-Tempo einen Nachfolger zur Automatenumsetzung "Street Fighter Alpha" (in Japan "STF Zero"). Fünf Figuren ergänzen die aus dem ersten Teil bekannte Clique: Dhalsim und Zangief aus der klassischen "STF"-Reihe sowie Sakura, ein Mädel in Schuluniform, Rolento, der gefährliche Messerwerfer aus Capcoms Oldie "Final Fight" und Gen, berühmtester Karateka jenseits der chinesischen Mauer. Die Endgegner des ersten Teils könnt Ihr

Puzzle-

Spezialisten auf-gepaßt: Der neueste Sprößling der "Street Fighter"-Familie heißt "Super Puzzle Fighter". Wie bei "Columns" setzen zwei Spieler in ihrem jeweiligen Spielfeld verschiedenfarbige Diamanten zusammen. Zu der altbekannten Spielmechanik gesellen sich zwei "Street Fighter"-Kids-Figuren, die zwischen den beiden Zylindern aufeinander losgehen. Für jede abgebaute Diamantenreihe bekommt Eure Spielfigur einen tödlichen Special-Move, den sie gegen den Gegner einsetzt. Die Japan-Fassung von "Super Puzzle Fighter" erscheint in Kürze, eine Veröffentlichung bei uns ist vorläufig nicht in Sicht.

Die Designer haben sich das Maulen der "STF"-Fans zu Herzen genommen und das einzige Manko des Vorgängers behoben: Wo Ihr bei "Alpha" vor trostlos colorierten Hintergründen aus dem Kindermaikurs turnt, freut Ihr Euch nun über ein Ambiente, das der spielerischen Potenz des Titels entspricht. Ähnlich detaillierte Backgrounds sucht Ihr bei den Konkurrenz-Prüglern vergebens. Spielerisch gesehen, kann ich mich nur wiederholen: Trotz 3D-Perlen wie "Tekken 2", die mit Tonnen von Kombos und Effekten auffahren, bleibt der Spielgehalt von "Street Fighter Alpha" unerreicht. Das Potential eines klassischen 2D-Beat'em-Ups ist noch lange nicht ausgeschöpft, wenn sich Capcom-Designer ans Werk machen. Spielt Ihr im Zwei-Spieler-Modus gegen einen anderen "STF"-Crack, verzichtet Ihr gerne auf 3D-Grafik.

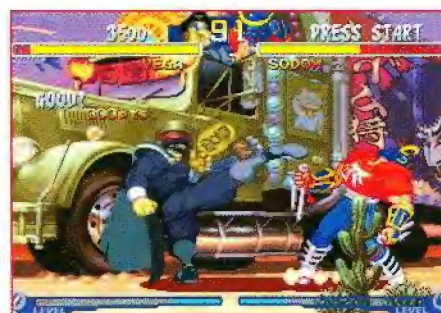
Andreas Knauf



Über den Wolken ist nicht nur die Freiheit grenzenlos: Beim Vorgänger fehlte Dhalsim noch. (Playstation)



Zusammen mit Guile trainierte Nash einst bei der Bundeswehr. Im Hintergrund erhebt sich ein Harrier-Senkrechtstarter.



Anwählbar und in zwei Anzügen erhältlich: Obermütz M. Bison gegen "Final Fight"-Ekel Sodom. (Saturn)

von Anfang an spielen: Shadowloo-Anführer M. Bison, dessen Boß Gouki und Dan, eine gelungene Mischung aus Ryu und Ken. Wer den Gegner nicht mit linken Haken und Fußfeßern vor



Japanische Freizügigkeit: Genau wie Chun-Li gewährt Sakura Euch tiefe Einblicke (Saturn).

sich herschupsen will, führt bei aufgeladener Power-Leiste eine Super-Kombo aus, die in drei Stufen erhältlich ist und dementsprechend nachhaltigen Eindruck beim Gegner hinterläßt. Einsteiger setzen zu Beginn das Tempo (Turbo) herab oder spielen mit der "Auto Guard"-Funktion. ak

SPIELSPASS 91%

HERSTELLER: Capcom

SYSTEM: Playstation

ZIRKA-PREIS: 100 Mark

GRAFIK: 80% SOUND: 78%

Unschlagbar! Was Spieltiefe und Zwei-Spieler-Motivation angeht, kann's "Alpha 2" mit jedem 3D-Beat'em-Up aufnehmen.



In "Alpha 2" erwarten Euch zwei weiblichen Figuren: Statt der kessenen Engländerin Cammy tritt Sakura an. (Playstation)

SPIELSPASS 91%

HERSTELLER: Capcom

SYSTEM: Saturn

ZIRKA-PREIS: 100 Mark

GRAFIK: 80% SOUND: 78%

Identisch mit der Playstation-Version. Kein Prügeispiel fesselt Euch länger an den Bildschirm – auch grafisch wunderschön.

Andere Versionen

Eine Umsetzung für das Super Nintendo soll ebenfalls noch diesen Monat in Japan erscheinen. Den Vorgänger haben wir in MANIAC 7/96 mit 90% bewertet.

MEGA GAME

POINT

Bodenbacher Str. 30 · 01277 Dresden

PSX-Spiele

A-Train	dt	99,95
Baphomet's Fluch	dt	89,95
Blazing Dragons	dt	89,95
Burning Road	dt	89,95
Casper	dt	89,95
Crash Bandicoot	dt	109,95
Destruction Derby 2	dt	99,95
Die Hard	dt	99,95
Final I	dt	89,95
Formel 1	dt	99,95
Liu Kang	us	109,95
Motor Toon GP 2	dt	89,95
NHL 97	us	109,95
Pete Sampras Extreme	dt	99,95
Return Fire	dt	89,95
Sim City 2000	dt	99,95
Soviet Strike	dt	99,95
Street Racer	dt	89,95
Tekken 2	dt	99,95
Tunnel B1	dt	89,95
Wipe Out 2097	dt	99,95
RGB-Kabel		29,95
Umbau-Kit us-jp-dt		69,95
Umbau bei uns 1 Tag		99,95
Link-Kabel		24,95
Antennenkabel		29,95
Infrarot Pad 2 St.		84,95
Memory Card 8 Meg		84,95
Padverlängerung		12,95
Joypad "Station Master"		39,95
Game Buster		89,95
Memory Card		49,95
AsCii Joyboard		109,95
Predator Gun PSX/SAT		69,95
NeGcon Analogpad		84,95
Lenkrod Mad Katz		149,95
4-Player-Adapter		59,95

Neuheiten auf Anfrage • Preisliste anfordern

Saturn-Spiele

Blam! Machinehead	dt	89,95
Blazing Dragons	dt	89,95
Casper	dt	89,95
3D-Shooter	dt	99,95
Exhumed	dt	99,95
Fighting Vipers	jp	109,95
Hexen	dt	99,95
Nights+Analog Controller	dt	139,95
NHL 97	us	99,95
Liu Kang 3	pal	84,95
Three Dirty Dwarves	us	99,95
Tomb Raider	us	99,95
Tunnel B1	dt	99,95
Joypad ST-4		39,95
Multi-Adapter		39,95
Antennenteil		39,95
RGB-Kabel		29,95
Padverlängerung		13,95
Game Buster		89,95
Photo-Betriebssystem		54,95
Predator Gun SAT/PSX		69,95
Multinorm Umbau		99,95
Memory Card Plus		89,95

Neuheiten auf Anfrage • Preisliste anfordern

Nintendo 64

Mario 64	us	159,95
Pilot Wings 64	us	159,95
Waveforce 64	us	169,95
Star Wars	?	189,95

Neuheiten? Bitte ruft uns an!
 Konsole us, RGB, RGB-Kabel, 220V
 mit Mario 64, Umbau us/jp nur 799,95
 Joypad analog original 69,95
 Memory Card original 54,95
 RGB-Umbaukit mit Lötanleitung 69,95
 RGB-Umbau bei uns 1 Tag 89,95
 RGB-Kabel 29,95
 Umbau us/jp us mit Klappen 29,95
 Pal-Booster NTSC-RGB-Pal 59,95

Neuheiten auf Anfrage • Preisliste anfordern

Neo-Geo-Modul

Art of Fighting gebr.	us	59,95
Cyberlip gebr.	us	69,95
Samurai Shodown gebr.	us	89,95
Fatal Fury Special gebr.	us	149,95
Art of Fighting 2 gebr.	us	189,95
Samurai Shodown 2	us	189,95
Neo-Geo RGB 60Hz + AOF gebr.		279,95
Memory Card gebr.		34,95
Joyboard gebr.		59,95
Joypads gebr.		49,95

Ständiger Ankauf oder Inzahlungnahme von Hard- und Software (Module) der Kultkonsole

Auch Ankauf & Inzahlungnahme von Spielen & Konsolen. Angebote per Fax 0351/2526606

Tel. 0351-2526611

Versandtelefon. Ladenpreise können abweichen

Game Castle

040/390 50 61

Sony PlayStation

PSX+Demo-CD (dt.)	389,90
RGB Kabel (dt.)	29,90
Link-Kabel (dt.)	49,90
Antennenkabel (dt.)	49,90
Memory Card (dt.)	49,90
PSX-Controller (dt.)	49,90
Commander Cont. (dt.)	49,90
Mad-Catz-Lenkrod (dt.)	149,90
NeGcon Cont. (dt.)	89,90
adidas Power Soccer (dt.)	99,90
Agile Warrior (dt.)	99,90
Alien Trilogy (dt.)	89,90
Battle Arena Toshinden (dt.)	69,90
Battle Arena Toshinden 2	99,90
Bust A Move 2	79,90
Cyberia (dt.)	99,90
Descent (dt.)	99,90
Extreme Pinball	69,90
Fade to Black	99,90
FIFA Soccer 96 (dt.)	89,90
Galaxian 3	89,90
Gex (dt.)	99,90
Goal Storm (dt.)	79,90
Gunship	89,90
Impact Racing	99,90
Jack is Back (dt.)	99,90
Krazy Ivan (dt.)	69,90
Magic Carpet (dt.)	94,90
Mickeys Wild Adventure (dt.)	89,90
Museum Piece 1 (dt.)	99,90
NBA - In the Zone (dt.)	99,90
Need for Speed (dt.)	99,90
NFL Game Day (dt.)	99,90
NFL Quarterback Club (dt.)	94,90
NHL Face Off (dt.)	99,90
Olympic Soccer (dt.)	89,90
Olympic Games (dt.)	89,90
Philosoma (dt.)	89,90
Pro Pinball	89,90
Psychic Detective	99,90
Rayman (dt.)	99,90
Resident Evil (dt.)	89,90
Revolution X (dt.)	99,90
Ridge Racer Revolution	99,90
Shellshock (dt.)	99,90
Space Hulk	89,90
Starblade Alpha (dt.)	89,90
Tekken (dt.)	89,90
Total NBA '96 (dt.)	89,90
Track & Field	89,90
True Pinball (dt.)	99,90
Twisted Metal (dt.)	89,90
Wing Commander III (dt.)	94,90
Worms (dt.)	89,90
WWF Arcade (dt.)	69,90

Sega Saturn

Alien Trilogy (dt.)	99,90
Battle Ar. Toshinden Remix	89,90
Blackfire (dt.)	99,90
Clockwork Knight 2 (dt.)	99,90
Congo (dt.)	99,90
Defcon 5	99,90
Descent (dt.)	109,90
Mystery Mansion (dt.)	99,90
NFL Quarterback Club '96	89,90
NBA Basketball (dt.)	99,90
Need for Speed	99,90
Parodius (dt.)	89,90
Rayman (dt.)	99,90
Sega Rally Ch. (dt.)	109,90
Shellshock (dt.)	109,90
Theme Park (dt.)	99,90
Titan Wars (dt.)	99,90
Toshinden Remix (dt.)	109,90
Virtua Cop + Gun (dt.)	145,90
Virtua Open Tennis	99,90

Nintendo 64

Holt Euch die ultimative Videospielkonsole!
Preis i. V.

IN HAMBURG EIGENER LIEFER-
SERVICE INNERHALB VON
6 STUNDEN

Bahrenfelder Straße 187 • 22765 Hamburg
(5 Min. vom Bf. Altona entfernt)

Game Castle

dynatex

Brückstraße 42-44 • 44135 Dortmund

Telefon

02 31 / 55 75 00-0

Telefax

02 31 / 55 75 00 29

SONY PLAYSTATION

Deutschland			USA		
D162 A Train	89,90		D098 Mickey's Wild Adv.	89,90	
D127 Actus Golf	89,90		D179 Moto Toon 2	89,90	
D156 Adidas Power Soccer	89,90		D175 Myst	89,90	
D096 Agile Warrior-F 111	59,90		D105 NBA - In the Zone	89,90	
D013 Air Combat	89,90		D246 NBA Jam Extreme	89,90	
D024 Alien Trilogy	84,90		D089 NBA Live 96	89,90	
D083 Alien Trilogy engl.	89,90		D218 NBA Live 97	89,90	
D065 Alone in the Dark 2	99,90		D138 NFL Gameday	99,90	
D213 Andreotti Racing	89,90		D031 NFL Quarterback Club 97	89,90	
D159 Aquanaut's Holiday	89,90		D137 NHL Face Off	99,90	
D087 Baphomet's Fluch (Sword)	89,90		D214 NHL Hockey 97	89,90	
D248 Batman Forever Coin-Op	89,90		D148 NHL PowerPlay Hockey 97	84,90	
D157 Battle Arena Toshinden 2	99,90		D158 Namco Museum Piece 1	99,90	
D237 Black Dawn	89,90		D172 Namco Museum Piece 2	89,90	
D100 Blazing Dragons	89,90		D191 Namco Museum Piece 3	89,90	
D226 Bubble Bobble 2	79,90		D233 Nascar Racing 2	89,90	
D224 Bubble Bobble Collection	89,90		D113 Necrodrone	89,90	
D225 Burning Road	89,90		D085 Need for Speed	89,90	
D223 Bust a Move 2: The Arcade	69,90		D206 Olympic Games	89,90	
D126 Casper	89,90		D207 Olympic Soccer	89,90	
D126 Castlevania the Bloodlett	89,90		D128 Onside Soccer	89,90	
D109 Chessmaster 3D	89,90		D041 PGA Tour Golf 96	89,90	
D167 Chronicles of the sword	89,90		D216 PGA Tour Golf 97	89,90	
D173 Crash Bandicoot	109,90		D144 Po'ed	89,90	
D140 Criticom	99,90		D061 Parodius Deluxe	69,90	
D250 Crow: City of Angles	89,90		D174 Penny Racers	89,90	
D219 Crusader - No Remorse	89,90		D210 Pete Sampras Tennis	99,90	
D062 Cyber Speed	49,90		D049 Primal Rage	69,90	
D033 Cyberia	89,90		D160 Prime Goal Euro Challenge	89,90	
D082 D	79,90		D208 Pro Pinball - The Web	89,90	
D141 Darkstalkers	89,90		D125 Project Overkill	89,90	
D229 Davis Cup Tennis	89,90		D170 Raging Skies (Sidewinder)	99,90	
D142 Deadly Skies	89,90		D103 Ran Soccer	79,90	
D034 Descent	89,90		D052 Rayman	89,90	
D010 Destruction Derby	89,90		D152 Resident Evil	89,90	
D182 Destruction Derby 2	99,90		D145 Return Fire	89,90	
D1212 Die Hard Trilogy	89,90		D026 Revolution X	59,90	
D104 Disc World deutsch	89,90		D003 Ridge Racer	89,90	
D243 Dragonheart: Fire & Steel	89,90		D136 Ridge Racer Revolution	89,90	
D146 Earthworm Jim 2	89,90		D045 Road Rash	89,90	
D016 Extreme Games	89,90		D252 Robo Pit	79,90	
D087 Extreme Pinball	89,90		D053 Shockwave Assault	69,90	
D030 F. Thomas Big Hurt	89,90		D177 Sim City 2000	89,90	
D091 Fade to Black	89,90		D149 Skeleton Warriors	84,90	
D047 FIFA Soccer 96	89,90		D099 Siam'n Jam	79,90	
D220 Fita Soccer 97	89,90		D181 Smash Court Tennis	89,90	
D139 Formel 1	99,90		D177 Soviet Strike	89,90	
D163 Galaxian 3	89,90		D087 Space Hulk	89,90	
D101 Gex	89,90		D228 Spot III	89,90	
D050 Goal Storm	69,90		D239 Star Gladiator	89,90	
D238 Grid Run	89,90		D211 Starfighter 3000	89,90	
D165 Gunship 2000	99,90		D112 Starwinder	89,90	
D235 Hyper Match Tennis Tour	89,90		D110 Steel Harbinger	89,90	
D147 Impact Racing	89,90		D060 Street Racer	89,90	
D232 In the Hunt	89,90		D153 Streetfighter Alpha	89,90	
D121 Int. Track & Field	99,90		D240 Streetfighter Alpha 2	89,90	
D244 Iron & Blood	89,90		D247 Super Motocross	89,90	
D222 Iron Man X-O Manowar	89,90		D090 Syndicate Wars	89,90	
D215 John Madden 97	89,90		D076 Tekken	99,90	
D168 Jumping Flash 2	89,90		D176 Tekken 2	109,90	
D242 Killing Zone	89,90		D040 Theme Park	89,90	
D122 Konami Open Golf	89,90		D150 Tilt	84,90	
D019 Krazy Ivan	89,90		D092 Time Commando	89,90	
D064 Lame Soldier	69,90		D166 Top Gun - Fire at will	99,90	
D088 Magic Carpet	89,90		D094 Total NBA	99,90	
D251 Magic the Gathering	89,90		D234 Tunnel B1	89,90	
D236 Mega Man X3	89,90		D018 Twisted Metal	89,90	
			D154 Victory Boxing	89,90	
			D044 Viewpoint	89,90	

SEGA SATURN

Deutschland		D078	Mysteria	89,90	D036	Virtua Cop mit Gun	139,90	
D012	Alien Trilogy	89,90	D032	NBA Action Basketball	89,90	D037	Virtua Fighter 2	89,90
D074	Alien Trilogy englisch	89,90	D178	NBA Jam Extreme	89,90	D135	Virtua Fighter Kids	79,90
D111	Alone 2 - Jack is back	99,90	D013	NBA Jam Tournament	49,90	D106	Virtual Golf	89,90
D139	Athlete Kings	99,90	D145	NBA Live 97	89,90	D130	Virtual On	89,90
D090	Baku Baku Animal	59,90	D011	NFL Quarterback Club 96	59,90	D181	WWF In your House	89,90
D170	Black Dawn	89,90	D033	NHL All Stars Hockey	49,90	D072	WWF The Arcade Game	89,90
D030	Blackfire	89,90	D155	NHL Powerplay Hockey 97	89,90	D093	Wipe Out	89,90
D082	Blazing Dragons	89,90	D112	Need for Speed	89,90	D122	World Series Baseball 2	89,90
D150	Bubble Bobble Collection	89,90	D117	Night Warriors - Vampire	99,90	D127	Worldwide Soccer 97	89,90
D131	Bug Too	89,90	D120	Nights	89,90	D063	Worms	89,90
D151	Bust a Move 2: The Arcade	69,90	D119	Nights (incl. Analog Pad)	139,90	D047	X-Men Children of Atom	79,90
D015	Casper	89,90	D115	Off World Interceptor	89,90			
D163	Chaos Control	89,90	D124	Olympic Games	89,90			
D029	Clockwork Knight 2	59,90	D125	Olympic Soccer	89,90			
D165	Command & Conquer	99,90	D142	PGA Tour Golf 97	89,90			
D182	Crow: City of Angels	89,90	D005	Panzer Dragon	49,90	U027	Bases Loaded 96	39,90
D146	Crusader - No Remorse	89,90	D087	Panzer Dragon 2	89,90	U073	College Slam	39,90
D017	Cyberia	89,90	D038	Parodius DeLuxe	89,90	U076	Criticom	49,90
D070	D	89,90	D167	Pinball Graffiti	89,90	U051	Defcon 5	39,90
D071	Darius Gaiden	89,90	D101	Power Play Hockey	89,90	U081	Earthworm Jim 2	49,90
D158	Darius II - Segaia	89,90	D039	Primal Rage	69,90	U058	Hi-Octane	39,90
D136	Dark Saviour - Landstäl.2	89,90	D159	Pro Pinball - The Web	89,90	U109	Impact Racing	89,90
D003	Daytona USA	49,90	D042	Rayman	89,90	U078	Iron Storm	99,90
D132	Daytona USA Champ. Edit	89,90	D018	Revolution X	49,90	U099	Legend of Oasis	69,90
D095	Destruction Derby	89,90	D069	Rise 2: The Resurrection	69,90	U095	NHL Powerplay Hockey 97	89,90
D140	Die Hard Trilogy	89,90	D077	Road Rash	59,90	U089	Rise II	39,90
D096	Disc World	89,90	D165	Sea Bass Fishing	69,90	U018	Romance of 3 Kingdoms IV	109,90
D176	Dragonheart: Fire & Steel	89,90	D034	Sega Rally	89,90	U084	Slam Jam 96	39,90
D100	Earthworm Jim 2	89,90	D048	Shellshock	89,90	U105	Starfighter 3000	49,90
D086	Endorlin	89,90	D053	Shining Wisdom	89,90	U024	Theme Park	39,90
D097	Euro'96 Soccer	89,90	D025	Shinobi X	59,90	U086	Virtual Open Tennis	39,90
D117	Exhumed	89,90	D075	Shockwave Assault	59,90	U088	WWF The Arcade Game	39,90
D016	F. Thomas Big Hurt	79,90	D056	Sim City 2000	89,90	U074	Winning Post	49,90
D046	Fifa Soccer 96	69,90	D108	Skeleton Warriors	84,90	D067	World Cup Golf	39,90
D147	Fifa Soccer 97	89,90	D081	Slam'n Jam	79,90	U101	World Series Baseball II	89,90
D162	Fighting Vipers	89,90	D133	Sonic X-treme	89,90			
D058	Galactic Attack	49,90	D134	Sonic the Fighters	69,90			
D089	Galaxy Fight	89,90	D148	Soviet Strike	89,90			
D083	Gex	79,90	D076	Space Hulk	59,90			
D153	Ghen War	89,90	D156	Spot III	89,90			
D113	GunGriffin	89,90	D158	Streightfiter 3000	89,90	J182	Afterburner 2 - Sega Ages	89,90
D098	Heart of Darkness	89,90	D099	Street Fighter 2	89,90	J186	Daytona USA Champ. Edt.	119,90
D168	Highway 2000	89,90	D050	Street Racer	89,90	J180	Demity Wars - W. of Fate2	109,90
D184	Impact Racing	89,90	D103	Streightfiter Alpha	89,90	J171	F.Fury Real Boot & Card	149,90
D164	In the Hunt	89,90	D172	Streightfiter Alpha 2	89,90	J134	Fatal Fury 3 (R.T.I.F.V.)	109,90
D177	Iron & Blood	89,90	D014	Streightfiter - The Movie	49,90	J140	Fighting Vipers	119,90
D149	Iron Man X-O Manowar	89,90	D179	Super Motorocros	89,90	J192	Gundan Side Story	99,90
D141	John Madden 97	89,90	D144	Syndicate Wars	89,90	J184	Hakalider	129,90
D067	Johnny Bazoakstone	49,90	D022	Theme Park	69,90	J159	Longraiser III - W.song	129,90
D154	Keio Flying Squadron II	89,90	D118	Three Dirty Dwarfes	89,90	J181	Out Run - Sega Ages	89,90
D094	Lemmings 3D	39,90	D068	Thunder Hawk II	89,90	J185	Rigldrags 2 - Mysteria2	119,90
D062	Magic Carpet	59,90	D104	Tilt	89,90	J199	Sakura Wars	139,90
D183	Magic the Gathering	89,90	D180	Tomb Raider	89,90	J139	Samurai Shodown III	129,90
D010	Mansion of the Hidden S.	89,90	D181	Tommy Shelby	89,90	J198	Steelcord & Linkabeal	119,90
D128	Manx TT	89,90	D064	True Pinball	89,90	J168	Street Fighter Zero II	129,90
D169	Mega Man X3	89,90	D057	Tunnel B1	89,90	J156	Thunder Force Gold I	109,90
D126	Mr. Bones	99,90	D161	Victory Bowling	89,90	J155	Thunder Force Gold 2	109,90
D008	Myst	79,90	D002	Victory Goal	49,90	J166	Toshinden II USA	109,90
			D129	Virtua Cop 2	89,90	J137	Virtua Cop II	119,90
						J154	Virtua On	109,90

Daytona CCE



Die Qual der Wahl: Vor dem Rennen entscheidet Ihr Euch für eines von acht Stock-Cars. Die

Auf der Innenbahn herrscht Hochbetrieb: Wartet mit dem Überholen bis zum Kurvenauslauf!



Während das erste Saturn-"Daytona USA" die Klasse des Automaten-Vorbilds im wesentlichen auf den Saturn retten konnte, blieb die technische Realisation weit hinter den Hoffnungen der Sega-Fans zurück: Niedrige Frame-Rate und das berühmte "Pop-Up" schmäleren den Eindruck gewaltig. Doch jetzt revan- schiert sich Sega: Die CD-Zauberer der AM3-Truppe, die schon mit "Sega Rally" der Konkurrenz das Fürchten lehrte, nahm sich des unvermindert populären Klassikers an und schniderte eine technisch und spielerisch gehörig aufgepeppte Neu-Version. Die aus "Rally" bekannten Features sorgen jetzt auch für "Daytona"-Langzeitmotivation. Im "Time Trial"-Wettbewerb kurvt Ihr alleine herum, um den Streckenrekord zu brechen, und ein Grandprix-Modus schickt Euch über alle

fünf Kurse zur Weltmeisterschaft. Doch vor allem der Zweispieler-Modus ist eine kleine technische Meisterleistung: Im Split-Screen liefert Ihr Euch dramatische Rundenduelle, in denen sich nur Computergegner nicht blicken lassen. Auch das "Ghost-Car" ist wieder mit von der Partie – das flackernde Auto repräsentiert Eure vorherige Bestzeit, der Ihr ver-



"Desert City": Von der Stadt gibt's nichts zu sehen, dafür rast Ihr in einem Felstal herum und durchquert einen Tunnel.

zweifelt hinterherfährt. Drei Kurse kennt Ihr bereits vom Vorgänger: Der "Three Seven Speedway" ist ein Anfänger-Motodrom, bei dem Ihr an Tribünen vorbei durch ein Waldstück brettert. An der "Sonic"-Felswand biegt Ihr links in die Start-Ziel-Gerade ein. Durch den "Dino-



Zwischenfall am "Sonic"-Felsen: Mit spektakulären Crashes verbeulen sich die Karossen die Kotflügel.



In der umfangreichen Rekordliste tragen sich "Daytona"-Profis ein, die besser als die Sega-Mannen fahren..

saur Canyon" führt die reizvollste Strecke: Dieser Berg- und Tal-Abschnitt führt Euch an majestätischen Bergmassiven vorbei in einen Tunnel, danach rast Ihr durch die "AM 2"-Kurve talwärts und biegt an der Dino-Fundstelle nach rechts in die Zielgerade ein. Die anspruchsvollste Strecke ist die "Sea Side Street Galaxy": Diese Profistrecke führt Euch an Sehenswürdigkeiten wie einer Space-Shuttle-Abschubrampe vorbei. Vorher kämpft Ihr mit dem Umleitungs-Chaos in der Nähe der Boxengasse. Eine "Golden Gate"-ähnliche Brücke dient hier als Start und Ziel. Doch Sega ließ sich nicht lumpen und spendierte der "Daytona Championship Circuit Edition" auch zwei komplett neue Kurse. Der "National Park Speedway" ist ein relativ



Ansicht 3: Knapp hinter dem Wagen verfolgt Ihr den Anflug einer Möwe (links im Bild).



Die Motorhaube könnt Ihr auch ausblenden: Mit ihrer Hilfe erkennt man jedoch, ob es Zeit für einen Boxenstop ist.

Endlich wird Segas Arcade-Glanzstück die verdiente Umsetzung spendiert: Auch wenn die neue Version nicht ganz zum Automaten aufschließen kann, wurden immerhin Frame-Rate und Auflösung deutlich hochgeschraubt. Sogar Besitzer der Erstumsetzung können unbesorgt zugreifen, zumal die neuen Strecken auch "Daytona"-Veteranen herausfordern. Für Fans der Automatenvorlage ist der Titel ohnehin ein Pflichtkauf. Zwar ist "Sega Rally" nach wie vor die authentischere Arcade- Umsetzung, aber "Daytona CCE" fesselt wie das Vorbild mit bislang ungeschlagenem Streckendesign und vorbildlichen 3D-Kulissen. Während die Konkurrenz-Wagen zwischen spärlichem Baumbestand und Kuhdörfern hin- und herbrausen oder gegen triste Leitplanken schrabben, genießt der Stock-Car-Fahrer gigantische Monumente wie Canyons und Eisreliefs.



Robert Bannert



Gedrängel: Riskiert einen Schlenker, um nicht auf die Sonntagfahrer vor Euch aufzulaufen und Geschwindigkeit zu verlieren.



Boxenstop: Die Polygon-Mechaniker beulen Eure lädierte Karosse aus, leider zieht gerade das gesamte Feld an Euch vorbei.

einfacher und sehr schneller Gebirgsabschnitt: Ihr müßt eine tückische Straßensperre meistern und schürt anschließend an einem Freizeitpark vorbei. Während die Besucher grölend einen Looping drehen, steuert Ihr Euer Stock-Car durch großzügige Kombinationen lässig auf die Zielgerade zu. Der zweite neue Kurs ist weitaus anspruchsvoller: In

der "Desert City" müht Ihr Euch durch enge Kurvenkombinationen und kämpft mit abrupten Richtungswechseln. Während Ihr das Getriebe malträtiert, zuckelt der örtliche Bummelzug durch die Felsszenarie. Allen Strecken gemein ist der jetzt deutlich flüssigere Spielablauf, nur das Pop-Up-Problem konnte nicht völlig elimi-

niert werden. Im Split-Screen-Modus bleibt die Frame-Rate ebenfalls konstant, jedoch verkürzt sich der berechnete Horizont deutlich. Auch bei den Rennen investierte Sega Detail-Arbeit: Statt popliger Gitter bewundert Ihr nun vorbeiziehende Wolkenformationen auf den Scheiben der Autos, die jetzt mit mehr Grafikdetails aufwarten können.

Die Rekorde aller Wettbewerbe werden penibel in einer umfangreichen High-Score-Liste festgehalten. Natürlich wird auch das "Arcade-Racer"-Lenkrad unterstützt: Mit dieser Analog-Kontrolle und ein wenig Übung genießt Ihr eine deutlich bessere Steuerung. Zur Musikuntermalung erklingen Pop-Melodien, der nervige "Let's go away"-Japaner hat glücklicherweise keinen neuen Vertrag erhalten. *cb*



Zweispiel-Aktion: Ihr könnt auswählen, ob der Zweitplatzierte automatisch schneller ist als der Führende ("Catch-Up-Feature")

Mit dem Automaten kann auch das neue "Daytona" kaum konkurrieren: Nach wie vor gibt's auf dem Saturn mehr Pop-Up und weniger Auflösung als in der Spielhalle. Doch im Rahmen der Saturn-Fähigkeiten hat Sega ein kleines Wunder vollbracht: Die deutlich höhere Frame-Rate sorgt für noch mehr Spielspaß, das Drängeln kommt jetzt um Längen besser 'nüber als beim Ruckel-Vorgängen. Die neuen Strecken sind grafisch eher mager, doch eine willkommene Bereicherung der drei Arcade-Kurse.

Auch Optionsvielfalt und Split-Screen-Modus machen sich positiv bemerkbar. Das Spielgefühl stimmt, die Renner geraten in's Schleudern und driften genau wie beim Automaten. Insgesamt ist's nicht der erhoffte Überhammer geworden, denn ab und zu nerven einige Grafik-Fehler. Ansonsten gibt sich "CCE" keine Blöße. Selbst Besitzer der alten Version müssen probespielen!

Christian Blendl



Bekannt: Das Optionsmenü gleicht dem von "Sega Rally" wie ein Ei dem anderen.



Die entfernteste von vier Perspektiven: Mehr Übersicht, aber weniger Feingefühl bei der Steuerung.

Wie beim

Vorgänger habt Ihr permanent die optimale Übersicht über Eure Position auf der Strecke: Eine



Kurslayouts: Von oben nach unten seht Ihr die Strecken Three Seven Speedway, Dinosaur Canyon, Sea Side Street Galaxy, National Park Speedway, Desert City.

sich drehende Übersicht hält Euch während des Rennens auf dem laufenden.

SPIELSPASS 86%

DAYTONA USA
ARCADE
TIME ATTACK
PLAYER BATTLE
RECORDS
OPTIONS

HERSTELLER
Sega

SYSTEM
Saturn

ZIRKA-Preis
100 Mark

GRAFIK SOUND
84% 71%

Mehr Pop durch weniger Pop-Up: Dynamisch-rasantes Arcade-Rennen mit unbestrittenen Klassiker-Qualitäten.

NFL Quarterback Club '97



Diesmal gibt's keinen First Down:
Die Linebacker stoppen den
angreifenden Spieler.

mit spannenden Spielsituationen. Dafür hat man an der Steuerung herumgebastelt und diese verkompliziert – jetzt blicken endgültig nur noch Football-Freaks durch. Die Spieler beherrschen neun verschiedene Bewegungen wie Dreher, Sprint und Tackle-Abwehr mit langem Arm. Außerdem greifen die 26 Quarterbacks auf Signature-Moves zurück. Je nach angewähltem Schwierigkeitsgrad müßt Ihr Euch zudem um ermüdende Akteure und Verletzungen kümmern. Besondere Vorkommnisse: Multiplayer-Modus für bis zu zwölf Spieler.

SPIELSPASS 77%

HERSTELLER
Acclaim

SYSTEM
Saturn

ZIRKA - PREIS
100 Mark

GRAFIK 67% **SOUND** 46%

Umfangreiche American-Football-Simulation für Könner. Für Saturn-Fans interessant, da es (noch) kein "Madden" gibt.

Andere Versionen

Den Test der Playstation-Fassung seht Ihr rechts daneben, das 96er-Modell des "NFL Quarterback Club" haben wir in MANIAC 7/96 mit 84% Spielspaß für den Saturn getestet.

NFL Quarterback Club '97



Neben der traditionellen
Rückperspektive bietet uns Acclaim
u.a. auch die Seitenansicht an.

Auf den Spuren von EA Sports geht Acclaim mit dem "Quarterback Club" bereits in die dritte Runde,

diesmal jedoch ohne 16-Bit-Anhang. Das 97er-Update berücksichtigt die Statistiken und Spielerwechsel der letzten Saison, bietet aber ansonsten keine großen Neuheiten. Euch steht ein extensives Playbook mit verschiedenen Formationen und mehreren hundert Spieltaktiken für Angriff, Abwehr und Special Teams zur Verfügung. Im Simulations-Modus erlebt Ihr erneut

prickelnde Spielsituationen aus Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Die Optionsvielfalt läßt Kennerherzen höher schlagen, und auch spielerisch ist der "NFL Quarterback Club" brauchbar. Allerdings vermißt die unnötig komplizierte Steuerung und teils abschreckende Pixelgrafik den Spaß. Zudem ist der Computergegner dank einfacher Paßspielzüge schnell besiegt. So entfaltet sich die Qualität erst im Mehrspieler-Modus (bis zu acht Personen dürfen ans Joypad). Iguana hätte sich doch etwas mehr Mühe geben sollen.

SPIELSPASS 77%

HERSTELLER
Acclaim

SYSTEM
Playstation

ZIRKA - PREIS
100 Mark

GRAFIK 67% **SOUND** 46%

American Football mit vielen Optionen, komplizierter Steuerung und solider Grafik. Jedoch schlechter als der Vorgänger.

Andere Versionen

Den Test der Saturn-Fassung seht Ihr links daneben, das 96er-Modell des "NFL Quarterback Club" haben wir in MANIAC 5/96 mit 85% Spielspaß für die Playstation getestet.

Produzenten: Luke Vernon, Steve Wilcox • **Programmierung:** Paul Taylor, Chris Nash • **Grafik:** Peter Dobbin, Joe Money, Peter Wake, Simon Lacey • **Sound:** Guy Hatton

Das reine Fußballspiel bei

"Onside Soccer" ist die bessere Hälfte.

Allerdings hat Telstar auch hier recht uninspiriert gewirkt und nur das Nötigste eingearbeitet. Mehr-Spieler-Adapter werden nicht unterstützt, auch die Menü-



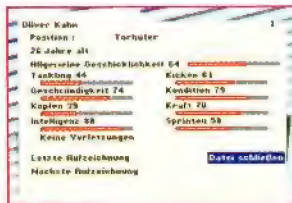
Viele Bildchen:
Jedes steht für einen
Parameter, den Ihr auf
Knopfdruck ändert.

führung ist nicht sonderlich ansprechend. Selbst der deutsche Online-Kommentar wird nur genuschelt.



Hier scheint gerade die Sonne (man achte auf die Schatten), auf Wunsch kickt Ihr jedoch auch bei Regen und Schneefall.

Telstar bemüht sich, zwei Spielkonzepte unter einen Hut zu bringen: „Onside Soccer“ ist ein Mix aus traditionellem Action-Kick und Wirtschaftssimulation zum Thema Fußball. Bei ersterem Modus wählt Ihr zwischen Freundschaftsmatch, Liga-Betrieb und



Links seht Ihr den Hallen-Modus, rechts daneben prangen zwei der hübscheren (!) Textseiten der optisch und spielerisch tristen Management-Sektion.

Andere Versionen

Umsetzungen sind derzeit keine geplant.

Onside Soccer

Turnier. An Teams stehen die Clubmannschaften aus Deutschland, England, Italien und Frankreich parat. Normalerweise laufen elf Kicker auf dem grünen

Rasen ein, es ist jedoch auch eine Hallen-Partie mit Fünf-gegen-Fünf erlaubt. In der Management-Sektion werdet Ihr zum digitalen Hoeneß: Spieler kaufen und verkaufen, allgemeine Finanzplanung – ja sogar Trainerpflichten werden Euch zugeteilt. Wie sich die Maßnahmen auf das Team auswirken, erlebt Ihr beim nächsten Ligaspiel. Hier laßt Ihr entweder den Computer ran oder Ihr spielt die Partie persönlich aus.

Zwei mal **Martin Gaksch**

50 Prozent ergeben leider keine 100 Prozent: Telstars Fußball-Doppel pack ist lieblos zusammenprogrammiert, wobei der Manager-Teil optisch in der Landesliga antritt. Während der „normale“ Polygon-Kick Freunden hektischen Action-Fußballs noch zuzumuten ist, ist das Textwüsten-Wirrwarr im alternativen Spielmodus eine Frechheit. Auch spielerisch läßt der Minimal-Manager viele Wünsche offen. Und als reine Fußballsimulation ist das ideenlose „Onside Soccer“ der Konkurrenz weit unterlegen.

SPIELSPASS 48%

HERSTELLER
Telstar

SYSTEM
Playstation

ZIRKA - PREIS
100 Mark

GRAFIK 47% **SOUND** 40%

Höchst mittelmäßige Kombination von grafisch & spielerisch schwachem Fußballmanager und hektischem Actionkick.

Sony PlayStation

2 eXtreme	us	119,95 DM
Adv. of Lomex	dt	99,95 DM
Airgrave	jp	139,95 DM
Baphomet's Fluch	dt	89,95 DM
Blazing Dragons	dt	89,95 DM
Bubble Bobble 2	dt	89,95 DM
Burning Road	dt	89,95 DM
Crash Bandicoot	dt	99,95 DM
Dragonheart	dt	89,95 DM
Firo & Klawd	dt	99,95 DM
Iron & Blood	dt	89,95 DM
Kings Field 2	us	119,95 DM
Legacy of Kain	us	119,95 DM
NHL '97	us	119,95 DM
NHL Face Off '97	us	119,95 DM
Pandemonium	dt	99,95 DM
Penny Racers	dt	89,95 DM
Project Overkill	dt	99,95 DM
Project X2	dt	89,95 DM
Rebel Assault	us	119,95 DM
Sexy Parodius	jp	139,95 DM
SF Zero 2	us	119,95 DM
Soviet Strike	dt	89,95 DM
Spot goes Hollyw.	us	119,95 DM
Star Gladiators	us	119,95 DM
Street Racer	us	119,95 DM
Tobal No. 1	us	119,95 DM
Tomb Raider	dt	89,95 DM
Trilogy	dt	99,95 DM
Tunnel B1	dt	89,95 DM
Twisted Metal 2	us	119,95 DM
WWF i. y. House	dt	89,95 DM

Nintendo 64

Nintendo 64 + RGB-Booster-Umbau		
+ Umbau für us/jp Spiele		
+ 1 Spiel		
Mario 64	us	699,95 DM
Pilotwings 64	us	179,95 DM
Waverace 64	jp	179,95 DM
Joypad	jp/us	79,95 DM
Memory-Card	jp/us	39,95 DM

Ankündigungen:

Cruisin' USA	us	ab 4. Dez.
Cu On Pa	jp	ab Ende Okt.
KI Gold	us	ab 27. Nov.
Shadows o.t. Empire	us	ab 4. Dez.
St. Andrews Golf	jp	ab 29. Nov.
Trilogy	us	ab 9. Nov.
Waverace 64	us	ab 6. Nov.

Preise bitte telefonisch erfragen!

**Besucht uns auf der Computer '97
in Köln vom 15.11. bis
17.11.1996. Tolle Messeangebote!!!**

Ab sofort im Internet:

www.flyingarts.komplex.net

Ab Dezember mit eigener Domain:

www.flyingarts.de

Info-News-Hints-Preise-Screenshots

Achtung:

Ladenpreise
können
abweichen!!!

Flying Arts finden Sie in ...

Flying Arts
Im Forum Mühlheim
Hans-Böckler-Platz 10
45468 Mülheim/Ruhr
Tel. 0208 / 384362

Flying Arts
Im Isenburg-Zentrum
Frankf. Str. 168-176
63263 Neu-Isenburg
Tel. 06102 / 327787

Flying Arts
EKZ Altenessen
Altenessener Str. 411
45329 Essen
Tel. 0201 / 8379871

Versandkosten per Post NN 9,95 DM, per UPS NN 15,- DM.

Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 15,- DM Bearbeitungsgebühr zzgl. der entstandenen Kosten. Irrtümer und Preiskorrekturen vorbehalten!

ARTS FLYING

Ruhrorter Straße 9 · 46049 Oberhausen
Fon: (0208) 8 23 27-41 und 8 23 27-42

SEGA Saturn

Batsugun	jp	99,95 DM
Blazing Dragons	dt	89,95 DM
Dark Savior	us	119,95 DM
Die Hard Trilogy	us	119,95 DM
Dragonforce	us	119,95 DM
Dragonheart	dt	89,95 DM
Fighting Vipers	dt	99,95 DM
NHL '97	us	119,95 DM
NHL Powerplay Hockey	dt	89,95 DM
Project X2	dt	99,95 DM
Sexy Parodius	jp	119,95 DM
Soviet Strike	us	119,95 DM
Street Racer	us	119,95 DM
Tomb Raider	dt	99,95 DM
Tunnel B1	dt	99,95 DM
Virtua Cop 2	jp	119,95 DM
- incl. Gun	jp	169,95 DM
Virtua On	us	119,95 DM
World Wide Soccer 97	dt	99,95 DM

Phone: 0451 871 7555 A.B. GAMES Phone: 0451 871 7515 Andreas Bender

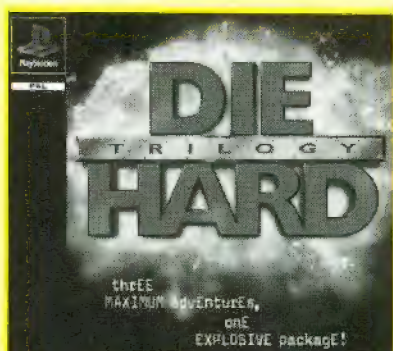
A.B. GAMES The Store

•• NEU ••

**DER Videospiel-Laden
in 23558 LÜBECK!**

Moislinger Allee 40a /
Ecke Fuchtingstr.
(erster Stock)
Mo-Fr: 12-20 Uhr
Sa: 10-16 Uhr

**HARDCORESPLAT-
TERACTIONBLOOD-
SHOOTEMUPGAME**



UNZENSIERT • 99,95

(PlayStation-PAL)
dt. Version

Sony PlayStation

Sony PlayStation	dt	389,95
Lenkrad + Pedale	dt	149,95
neGcon Controller	dt	89,95
Cobra Gun (Pistole)	dt	89,95
Andretti Racing 97	dt	89,95
Area 51	dt	89,95
Ayrton Senna Kart Duell	dt	99,95
Baphomet's Fluch	dt	99,95
Burning Road	dt	99,95
Cheesy	dt	99,95
Darkstalkers	dt	89,95
Davis Cup Tennis	dt	99,95
Destruction Derby 2	dt	99,95
Dragonheart	dt	99,95
Disruptor	dt	99,95
Formel 1	dt	109,95
Iron & Blood	dt	99,95
Jumping Flash II	dt	99,95
John Madden '97	dt	89,95
Mega Man X3	dt	89,95
Nascar Racing '96	dt	99,95
NBA Jam Extreme	dt	89,95
NHL Powerp. Hockey '96	dt	79,95
Pandemonium	dt	89,95
Pete Sampras Tennis	dt	99,95
PGA Tour Golf '97	dt	89,95
Project Overkill	dt	99,95
Resident Evil	dt	99,95
Resident Evil II	jp	149,95
Hintbook Res. Evil	dt	49,95
Return Fire	dt	99,95
Sim City 2000	dt	99,95
Star Gladiator	dt	99,95

Tomb Raider	dt	99,95
Tekken II	dt	109,95
Top Gun	dt	99,95
Tunnel B1	dt	99,95
wipEout 2097	dt	99,95
WWF In your House	dt	99,95
X-Com II	dt	99,95
Sega Saturn		
Die Hard Trilogy	dt	89,95
Daytona USA CCE	dt	99,95
Exhumed	dt	99,95
Fifa '97	dt	89,95
Fighting Vipers	dt	99,95
Hexen	dt	89,95
Iron & Blood	dt	89,95
Tempest 2000	dt	89,95
Tomb Raider	dt	89,95
Tunnel B1	dt	89,95
Virtua Cop 2	dt	99,95
Worldwide Soccer '97	dt	99,95

Mo-Fr 12-20 Uhr • Sa 10-16 Uhr

• Alle lieferbaren deutschen Sony PSX & Sega Saturn Games auf Lager!!! • Komplette kostenlose Preisliste für PSX, Saturn, Jaguar, SNES, Mega Drive, Mega CD, NeoGeo CD und Nintendo 64 anfordern! • Täglich neue Import-Spiele • Die nach nicht lieferbaren Spiele dieser Anzeige können vorbestellt werden! Annahmeverweigerung, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20,-. Versand erfolgt im Sicherheitskarton!!! Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Lieferbedingungen: Porto DM 6,95 + NN Ab 300,- DM portofrei • Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten • Keine Haftung für Kompatibilität!

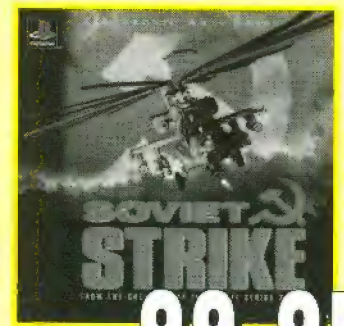
Auch Händler willkommen!

Fax: 0451 - 8717565

••• KEIN CLUB •••



109,95



99,95

(PlayStation-PAL)
jeweils dt. Version

**Nintendo 64 . 399,-
SuperMario64 . 99,-
(1. Quartal 1997)**

Außerhalb der Geschäftszeiten können
Sie uns unter folgender Telefon-Nummer
erreichen : 0171 / 6443006

International Moto-X

Mit der Wahl Eurer Maschine ist die Organisation noch nicht getan: In diversen Menüs legt



Optik und Leistung von Zweirad und Biker legt Ihr in allen Details fest: Das Farbmenü...

Ihr Nationalität und Aussehen Eures Fahrers fest, kümmert Euch um den Zustand der



...und der Technik-Bildschirm. Hier stuft Ihr das Getriebe ab, repariert Stoßdämpfer und baut einen besseren Motor ein.

Maschine und kauft. (genügend Bargeld vorausgesetzt) neue Teile ein.



Anfangs liegt das Feld dicht beisammen, doch schon bald trennt sich die Spreu vom Weizen: Gute Fahrer überrunden die schlafmützigen Looser!

PS Über Stock und Stein: Beim "International Moto X"-Wettbewerb pfeifen die Teilnehmer auf geteerte Straßen.

Schlammige Rundkurse sind die ultimative Bewährungsprobe für draufgängerische Fahrer, die auch unter Extrembedingungen und auf Steigungen ihre Geländemaschinen unter Kontrolle halten. Es gibt vier verschiedene Rennklassen: Über 125, 250 und 350 bis zur Königsklasse von 500 Kubikzentimeter Hubraum (ccm) führt Eure Karriere des Motocross-Champions. Dabei habt Ihr in jeder Klasse vier Turniere zu gewinnen, wovon jedes wiederum aus vier bis fünf Einzelrennen besteht. Nur wenn Ihr alle Turniere einer Klasse erfolgreich als Sieger bestreitet, wird Euch Zutritt zur

höheren Klasse gewährt. Jeweils acht Fahrer gehen an den Start: Die ersten drei erhalten neben den Weltmeisterschaftspunkten auch Geldgewinne, die sie in Reparaturen oder verbessertes Zubehör investieren.

In den Rennen gehört neben fahrerischem Geschick Drängeln zum Handwerk: In den haarsträubend steilen Berg- und Talabschnitten kämpft jeder mit Haken und Ösen um eine gute Platzierung. Nach dem Rennen genießt Ihr im Replay die spektakulärsten Szenen noch einmal. Um für kommende Aufgaben gerüstet zu sein, üben Neueinsteiger im Practice-Modus alle 48 fertigen Strecken und stellen im "Time Trial" neue Solo-Rekorde auf. Habt Ihr eine kreative Ader, fertigt Ihr Euch im Strecken-Editor



Der einfach zu bedienende Strecken-Editor macht Laune: Stellt Euch ultimative Berg- und Talkurse zusammen!



In drei Von-Hinten-Perspektiven rumpelt Ihr über die Rundkurse: Hier die Nah-Ansicht.



Action auch in Afrika: Quer über den Globus tretet Ihr zum Motocross-Rennen an.



Nach der ersten Runde auf Platz vier: Nur ein Patzer in einer Kurve, und die Konkurrenz zieht vorbei.

neue Kurse, modifiziert vorgegebene Strecken oder ändert die Zusammensetzung der Kontinental-Turniere. Gelungene Eigenkreationen und erreichte Pokale speichert Ihr bequem auf Memory-Card, um Freunden Zeugnis über Eure kreative Ader oder Euer fahrerisches Geschick abzulegen. *cb*

71%

INTERNATIONAL
MOTO
X

HERSTELLER
Warner

SYSTEM
Playstation

ZIRKA-Preis
100 Mark

GRAFIK SOUND
63% 72%

Gelungenes Action-Motocross mit effektiver Grafik, spektakulären Sprüngen und vielen Features: Cross-Fans greifen zu!

! Anfangs sieht "International Moto-X" recht unspektakulär aus: Die Frame-Rate ist nicht sehr hoch, und die Grafik baut sich deutlich sichtbar auf. Doch nach einigen Runden packt Euch das Rennfieber: Die Grafik-Engine serviert haarsträubende Kurse mit vielen Details, die einfache Steuerung ist binnen Minuten verinnerlicht. An den 48 Strecken sollten sich andere Rennspiele ein Beispiel nehmen, und der Editor legt in Sachen Langzeitspaß nochmal eins drauf. Zwar sind die Computergegner nicht die hellsten, doch mit jeder neuen Klasse wird Eure Maschine schneller und die Action dramatischer. Ein sympathisches Spielchen, gerade richtig zum Entspannen: Wer schon immer mal selber mit dem Gelände-Motorrad durch den Schlamm wühlen wollte, findet hier keine perfekte, aber eine sehr gute Videospiel-Umsetzung des schmutzig-chaotischen Zweirad-Sports.

Christian Blendl



Noch sind sie vereint: In wenigen Sekunden entbrennt ein gnadenloses Gerangel um die Spitze!

VIDEO & GAME

Tel. 030 425 05 89/425 95 24

Spätservice 030 421 37 67

Fax 030 425 48 62

An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

Cooler Preise**Importspele Hier!**

SNES	Sega Saturn	Umbauten+Kit	PC CD ROM	Sony Playstation
Action Instinct Dt 99 Asterix & Obelix PV 119 Breath of Fire 2 Dt 109 Bomberman 2 Dt 69 Bomberman 3 Dt 99 Bomberman 4 Jp 179 Batman Forever Dt 99 Civilization US 129 Chrono Trigger US 144 Donkey Kong 2 GV 109 Donald in Maui Mall. Dt 129 Demolition Man Dt 99 Earth Worm Jim Dt 129 Final Fantasy 3 US 149 Final Fight 3 Dt 109 Front Mission 2 Jp 149 FIFA Soccer '96 Dt 119 Hebereke Popon 2 Dt 99 Jungle Strike DV 109 Lufia Dt 109 Lufia 2 US 139 Mega Man X3 Dt 99 Mechwarrior 2 Dt 109 Mega Man 7 Dt 109 NHL Hockey 96 Dt 119 NBA Live '96 Dt 119 Operation Starfish Dt 59 Parodius 3 Jp 179 Primal Rage Dt 99 Pinocchio Dt 129 Rock'n Roll Racing Dt 89 Super Turrican 2 Dt 59 Syndicate Dt 69 Sim City Dt 79 Secret of Evermore Dt 109 Secret of Mana 2 Jp 199 Superstar Soccer deluxe Dt 129 Super Mario RPG US 139 Street Racer Dt 59 Streetfighter Alpha 2 Dt 129 Terranigma Dt 119 Tetris Attack Dt 109 Time Cop Dt 109 Theme Park Dt 109 Tetris & Dr. Mario Dt 89 Urban Strike Dt 89 Ultimate Dt 129 Waterworld Dt 109 Wormes Dt 119 Weapon Lord Dt 129 WWF Wrestlemania Dt 119 Yoshi's Island Dt 119 Gebrauchtspiele schon ab 19 Action Replay 3 Dt 89	Alien Trilogy Dt 99 Blood Omen US 119 Burn Cycle US 119 Casper Dt 94 Command & Conquer US 119 Congo US 119 Deadly Skies Dt 99	SNES 60 Hz Umbau 89 Sony PSX Bausatz 79 R6B Umbau U 64 incl. Colarbooster 79 Saturn 60 Hz Umbau 99 Sonstige Umbauten/Rep. auf Nachfrage	AH - 64 Longbow 89 Brain dead 13 79 Chronicles of sword 89 Civilization 2 89 Command & Conquer 2 79 Gene Machine Dt 79 Lighthouse Dt 89 Dungeon Keeper Dt 79	Actua Golf Dt 94 Alien Trilogie Dt 89 Andretti Racing Dt 94 A-Train (A IV Evolution) Dt 99 Adidas Power Soccer Dt 99 Baphomets Fluch Dt 89 Beyond the Beyond US 119 Blazing Dragons Dt 89 Burning Road Dt 94 Casper Dt 94 Crash Bandicoot Dt 109 Cronicles of Sword Dt 94 Darkstalker Dt 89 Davis Cup Tennis Dt 94 Destruction Derby 2 Dt 109 Die Hard Trilogy Dt 89 Exhumed Dt 99 F1 Formula One Dt 103 Hexen Dt 94 Horned Owl US 119 In The Hunt Dt 94 King of Fighters 95 US 119 Legacy of Kain US 119 Madden 97 Dt 94 Myst Dt 94 Nasca Racing US 119 NHL Hockey 97 Dt 94 NHL Powerplay Hockey Dt 94 Need for Speed Dt 94 Olympic Games Dt 89 Olympic Soccer Dt 89 Onside Soccer Dt 94 Pete Sampras Tennis Dt 94 Poed Dt 94 Pro Pinball the Web Dt 94 Project Overkill Dt 94 Raging Skies Dt 99 Return Fire Dt 94 Ridge Racer Revolution Dt 94 Soviet Strike Dt 89 Starfighter 3000 Dt 94 Skeleton Warrior Dt 89 Streetfighter Alpha Dt 94 Syndicate Wars Dt 94 Shell Shock Dt 79 Strike Point US 119 Toshinden 2 Dt 94 Time Commando Dt 94 Tekken 2 Dt 109 Top Gun Dt 99 Track & Field Dt 94 Tunnel B1 Dt 94 Ultimate Dt 94 Warhammer Dt 94 Wipe Out 2097 Dt 99 Lenkrad schon ab 99 Negcon Pad 89 RGB Kabel 39 Game Gun 99
Die Hard Trilogy mit Game Gun Ultimate PSX/Dt → 89,90 DM → 135,00 DM PSX/US 119,90 DM ←				
3 DO Captain Quazar US 119 Caspar Dt 99 Chees War US 119 Cyberia US 109 Deadalus Encounter US 139 D US 129 Deadly Skies US 119 Monster Manor GV 75 Need for Speed 49 Crysader no Regret 79 Cyberstorm 79 Die Siedler 2 69 Diablo 79 Daggerfall Dt 89 Davis Cup Tennis Dt 79 Elisabeth 97 Fable 69 F 22-2 79 F1 Grand Prix 2 69 Gender Wars 79 Hind 69 Return Fire 79 Rally Racing 97 Dt 79 Road Rash Dt 69 Silent Hunter 79 Speed Rage 79 Starfighter 3000 79 Syndicate Wars 79 Urban Runner 79 Virtua Fighter 79 Warcraft 2 + Data 99 Z 79 Zork Nemesis 89 Storm 79				
Nintendo 64 499,- ohne Spiel Bomberman 64 Jp Cruisin USA US Ultimate 64 US Waveracer Jp Wayne Gretzky Hockey US Shadow of Empire Jp				
Game Boy Game Boy Pocket 129 Hugo 59 Diverse Spiele ab 29				
Blazing Dragons Dt 94 Daytona Champion Ed. US 119 Decathlete Dt 94 Die Hard Trilogy Dt 99 Don Pachi Jp 119 Earthworm Jim 2 Dt 99 Exhumed Dt 99 Fatal Fury US 119 FIFA Soccer Dt 99 Hang On GP 95 Dt 99 Hexen Dt 99 Iron & Blood US 119 Iron Storm US 119 King of Fighter 95 Jp 149 Lunar US 119 Military Commander 2 Jp 119 Mystaria Dt 99 NHL Powerplay US 119 Nights mit Pad Dt 119 Night Warriors Dt 99 Olympic Games Dt 99 Panzer Dragon 2 Dt 109 Rayman Dt 94 Road Rash Dt 99 Sim City 2000 Dt 99 Sega Tennis Dt 99 Soviet Strike US 119 Shining Wisdom Dt 99 Skeleton Warriors Dt 99 Starfighter 3000 Dt 89 Streetfighter Alpha Dt 99 Tombrader Dt 99 Toshinden Dt 99 Toshinden Ura Jp 129 Ultimate Dt 99 Victory Goal 96 Jp 119 Virtua Cop inkl. Gun Dt 139 Wing Arms Dt 79 Wing Commander 3 US 119 Worldwide Soccer Dt 109 Wrestling Jp 129 Action Replay m. Backup Dt 89 Back up Memory Card Dt 89 Control Pad US 39				

NEU • NEU • NEU • NEU • NEU • NEU

Laden/VersandDanziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.
Sony-Grundgerät
 mit Total NBA
 nur **439,90**
SPEZIALUMBAU
PSX
 ohne Vorbooten
 nur **109,90 DM**
Unsere Multimedia Shops in Berlin
SPANDAU
 Seegefeller Str. 75
 nahe Rathaus

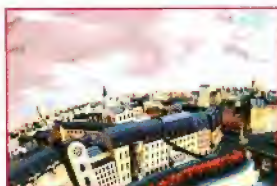
MARZAHN
 Marzahn Promenade 47
 neben A-Z

PRENZ' L BERG
 Hans-Otto-Str. 28
 nahe Dimitroffstr.

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str. 124. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch

Ladenpreise können abweichen!

Baphomets Fluch



Trickfilmsequenzen zur Plot-Auflockerung: Hintergrund und Akteure wurden gezeichnet, Automobile als 3D-Modelle in die Zeichentrickszene kopiert.

PS Die Revolution-Entwickler um Adventure-Profi Charles Cecil frönen ihrer Vorliebe für historisch verankerte

Mythen: "Baphomets Fluch" basiert auf den Legenden um den mittelalterlichen Templerorden und wurde als Point'n'Click-Adventure in LucasArts-Tradition angelegt. Auch wenn Held George Stobbart wie Kollege Indiana Jones zwischen zauberhaften Relikten und mystischen Gestalten herumstöbert – Indys amerikanischer Landsmann geht bei seinen Erkundungen weniger forsch zur Sache wie sein großes Vorbild. Während Dr. Jones den Ärger herausfordert, stolpert der vertrottelte Tramp un-freiwillig von einem Abenteuer ins Nächste. Sein schlacksiges Gehabe und seine überholten Moralvorstellungen machen den Adventure-Grünling zum naiven Sympathieträger und zum Mittelpunkt humorvoller Dialoge. Mit borniertem Klischee-Denken und übertriebener Hilfsbereitschaft arbeitet sich der junge Student immer tiefer in den Schlamassel hinein. Stobbarts Bildungsrundreise durch Europa findet vor einem Pariser Café ihr Ende, als ein Attentäter im Clowns-Kostüm über den Platz stürmt und eine Bombe ins Etablissement schleudert. Euer verdatterter Held windet sich unter der zerfetzten Markise hervor – geradewegs der Pariser Polizei in die

Arme. Der Inspektor Rossö überschüttet den dröhnenden Heldenschädel nicht nur mit unzähligen Fragen – der exzentrische Beamte krönt sein unsensibles Verhör außerdem mit Mutmaßungen über seine parapsychologischen Fähigkeiten. Stobbart – ganz Kavalier der alten Schule – kümmert sich zunächst um die russische Kellnerin, nach der Befragung wird George von den Gesetzes-hütern an die frische Luft gesetzt. Doch der gesellschaftsbewusste Amerikaner läßt nicht locker, Stobbart fühlt sich einem toten Attentatsopfer verpflichtet: Bevor der greise Pariser sein Leben in den Morgenaperitif aushauchte, hat er George freundlich zugezwinkert – Grund genug für den mutigen Studenten, sich dem Killer an die Fersen zu heften und die Pariser Polizei mit gefährlichen Nachforschungen auf Trab zu halten. Die einzigen Anhaltspunkte Eures Charakters sind ein Fetzen vom Clown-Kostüm, ein Derby-Tip auf zerknitterter Zeitung und die fesche Boulevard-Photographin Nico. Wie die meisten ihrer sensationssüchtigen Abenteuer-Kolleginnen ist die junge Französin auf der Jagd nach der großen Artikel-Sensation, Euer tapsiges Helden-Sprite kommt der ehrgeizigen Französin gerade recht: Während



Der vermeintliche Killer hat sich in einem Nobelhotel einquartiert: Stobbart befragt den genervten Empfangschef.

Nico in ihrem Appartement auf heißen Kohlen sitzt und hinter verschlossener Tür ihre Kontakte durchtelefoniert, erledigt George zwischen Kanalabwässern, Ziegenböcken und geschwätzigen Kriegsveteranen die Drecksarbeit. Wie seine Konkurrenten tanzt der kalifornische Anti-Held nach dem Pad-Icon. Die



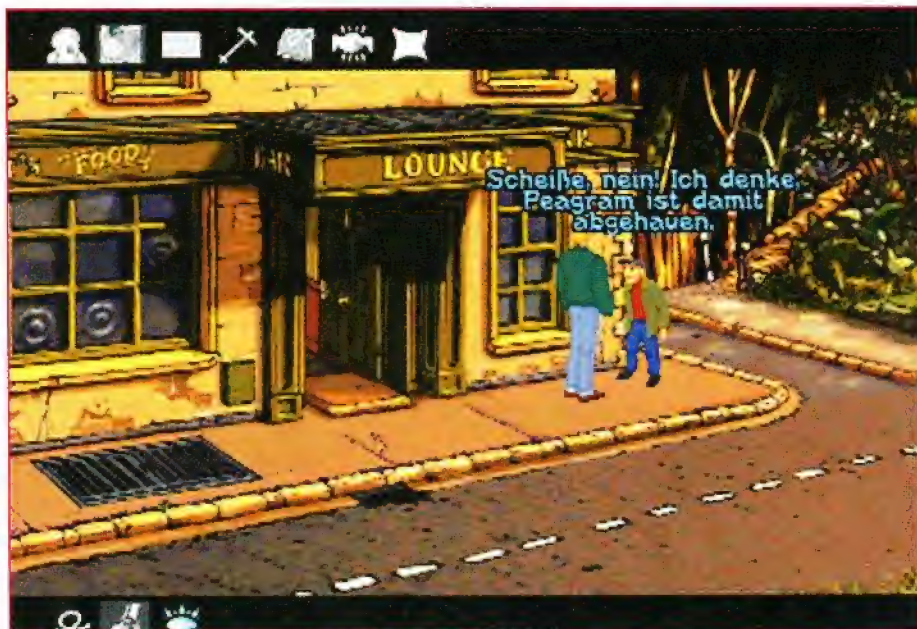
Telefongespräche werden als Zeichentrickszenen eingespielt. Die Nummern notiert Ihr auf einem Briefumschlag.



Ihr lenkt den Bauarbeiter mit einer Zeitung ab und schnappt Euch den Kanaldeckelheber aus dem Werkzeugkasten.



Spannende Situationen wie Georges Balanceakt auf dem Hotelsims werden aus einer dramatischeren Neueinstellung gezeigt.



Der dreiste Bengel vor dem irischen Pub macht sogar Huck Finn Konkurrenz: George läßt geduldig hahnebücherne Lügengeschichten über sich ergehen.

Für den spannenden Mysterien-Plot hat das Revolution-Team gründlich recherchiert, sogar Besuche und Foto-Sessions an den Original-Schauplätzen standen auf dem Programm. Wer historisch engagiert ist, weiß um die geheimnisvollen Aktivitäten des mittelalterlichen Templer-Ordens: Ursprünglich geleiteten die Templer-Kreuzfahrer Pilger ins heilige Land, horrenden Eskorten-Löhne und staatliche Subventionen ließen den Orden wachsen und gedeihen. Mit zunehmendem Einfluß der Templer bangten die kirchlichen Machthaber um ihre Position: Der Orden wurde exkommuniziert, die Anführer auf dem Scheiterhaufen verbrannt.



Nachdem George einen großmäuligen Bauern in den Pub gescheucht hat, könnt Ihr über wacklige Heuschober kraxeln.



Glück gehabt: Stobart schlürfte vor dem Bistro seinen Kaffee und blieb verschont.



Entsetzt: Die russische Kellnerin überlebt das Bombenattentat nur knapp.

gezeichneten Hintergrundoptiken, Gegenstände und Personen werden aufmerksam mit dem Cursor-Symbol abgesehen und auf ihre Interaktions-Tauglichkeit überprüft: Anstatt wie in "Blazing Dragons" oder "Discworld" manuell zwischen den einzelnen Aktions-Sprites zu wechseln, nimmt Euch "Baphomets Fluch" die Feinarbeit ab und wählt das passende Symbol automatisch. Konversationsbereite Personen werden mit einem lächelnden Mund gekennzeichnet, mit dem Lupen-Symbol nehmt Ihr das angewählte Objekt näher in Augenschein. Eine animierte Hand verstaubt Gegenstände in George's Mantel-

tasche, rotierende Zahnräder weisen auf eine Anwendungs-Option hin: Ihr rammt verklemmte Türen auf, räumt den Werkzeugkoffer des schroffen Bauarbeiters aus oder zert ein Ausrüstungsobjekt Eurer Wahl über ein Hintergrundelement – das Programm checkt, ob die beiden Gegenstände kompatibel sind, erfolglose Versuche signalisiert George mit einem Schulterzucken. Wer sich auf einen Dialog einläßt, macht sich auf eine gehaltene Ladung schwarzen Humors aus den Federn von englischen Revolution-Scriptwritern gefaßt: Die britischen Ulknudeln machen weder vor sarkastischem Politverriß noch bissiger Gesell-

schaftskritik halt, die Landessitten werden mit komischen Alltagsgeschichten kommentiert. Icons am unteren Bildschirmrand geben Eure Gesprächsthemen an, auch die Ausrüstungsliste am oberen Bildschirmrand entlockt dem Gegenüber interessante Informationen. Hat der Talk-Gast sein ganzes Wissen über ein bestimmtes Icon ausgeplaudert, wird das Symbol ausgeblendet. Viele Dialoge werden über das Telefon geführt: Wie in den Zwischensequenzen weichen die Akteure einer Trickfilmsequenz. Sämtliche FMV-Einlagen wurden von Zeichentrickstudios gepinselt und von Don-Bluth-Mitarbeitern arrangiert. Nach gründlicher Kriminalrecherche verschlägt es George und Nico auf den Flughafen: Euer Akteur klappert mystische Templerstätten in ganz Europa ab. *rh*

Komponist

Barrington Pheloung ist vor allem in England bekannt: Neben der "Baphomets Fluch"-Score hat der Brite Stücke für englische TV-Serien und Fernsehfilme geschrieben ("Inspector Morsi". The one that got away"). In Deutschland ist Pheloung noch unbekannt: Nur wer "Nostradamus" gesehen hat, kennt Pheloungs melancholische Streicherthemen.

Obwohl ich mich selten für Kriminal-Plots erwärmen kann, hat mich noch kein Point'n'Click-Adventure so begeistert wie "Baphomets Fluch". Bewegung und Sprachstil der Akteure sind so unverwechselbar wie ihr Platz in der Adventure-Gesellschaft – zudem Euch jeder Charakter in professionell synchronisiertem Deutsch anspricht. Mit dem intelligenten Icon-Interface gehören unlogische Pixel-Suchereien der Vergangenheit an, statt dessen ergründet Ihr die meisten Puzzles mit Dialogen und gründlicher Plot-Recherche, die in dramatischen Augenblicken vom orchestralen Soundtrack des englischen Altmeisters Barrington Pheloung unterstrichen wird. Auch wenn das knappe Konsolen-RAM Stobbarts Nachforschungen oft ins Stocken bringt, ist das Revolution-Abenteuer noch immer angenehm spielbar, jederzeit spannend und trickfilmreif inszeniert.

Robert Bannert



Wenn Stobart festhängt, schaut Ihr bei Nico vorbei: Die gut informierte Journalistin hilft Euch auf die Sprünge.



Ein antikes Templer-Manuskript als Ursache des Trubels: Die vergilbte Schriftrolle verrät ein Schatzversteck.

SPIELSPASS 83%

Baphomets Fluch

HERSTELLER
Sony

SYSTEM
Playstation

ZIRKA - PREIS
100 Mark

GRAFIK SOUND
80% 71%

Stilvolles Point'n'Click-Abenteuer mit kinoreifem Zeichentrick-Ambiente und mythologischem Kriminal-Plot.

Pandemonium



Ihr dirigiert Euren Helden über eine schmale Endlosrutsche, weiter unten seht ihr das verdrehte Ende des Gleit-Parcours.



Crystal Dynamics kontert Sonys "Crash Bandicoot" mit einem bunten Narrentanz – statt einem munteren Nager

Habt Ihr in einem Level mindestens 85 Prozent aller Extras eingesackt, wird Euer Held in einen Bonus-Level katapultiert: Ihr saust über einen bunten Flipper-Parcours und flüchtet vor einem roten Teleporternebel: Die Wolke versetzt Euch wieder an den Kursanfang.



Wer schneller ist als der gasförmige Verfolger, gewinnt Extraleben.

hüpfen Hofnarr Furgus und die fescche Nikki durch grelle 3D-Welten. Gelangweilt vom höfischen Einerlei und Scharlatan-Zaubereien für ihren faulen Monarchen machen die beiden Narren einen Ausflug zu den Ruinen eines alten Magierturms. Kaum hat die neugierige Nikki zwischen verwitterten Steinquadern einen Spruchfolianten aufgestöbert, experimentiert sie mit den Zauberkunststücken. Nach dem ersten Feuerwerk versucht sie sich an einer komplexen Beschwörungsformel. Prompt materialisiert sich über dem Schloß ein warziger Dämon, der kurzerhand das ganze Königreich verschlingt und nach einem Bäuerchen wieder in der Unterwelt verschwindet. Auch wenn Euer schrilles Duo die Vorstellung erheiternd findet – der letzte Funke Verantwortung drängt Eure Helden zu einer turbulenten Rettungsaktion durchs mittelalterliche Fantasy-Königreich. Während Ihr wahlweise die schuldige Nikki oder Sündenbock Furgus durch bunte 3D-Welten



Entgegen Furgus beherrscht Nikki keinen Flic Flac, dafür wirbelt Euer Magiemädel mit einem Doppelsprung durch die Luft.

lotst, dudeln im Hintergrund mittelalterliche Weisen im flotten Pop-Arrangement – Crystal Dynamics rief dieselben Musiker an die Klampfe, die vor zwei Jahren die Hintergrundmelodien für "The Horde" komponiert hatten. Während sich "Crash Bandicoot" vor jedem Abschnitt für eine Perspektive entscheidet und für den restlichen Level aus derselben Einstellung in die Kamera lugt, halten Euch die "Pandemonium"-Helden mit flotten Kameranäherungen und abwechslungsreichem Kurswechsel auf Trab: Euer Held flitzt in einem Moment durch ein Szenario mit konventionellem Seitenblickwinkel, in der nächsten Sekunde beschreibt der Untergrund eine scharfe Biegung. Nikki oder Furgus rauschen urplötzlich an der Kamera vorbei, verschwinden wieder im Hintergrund und krachen nach einem erneuten

Schwenk durch das Oberlicht eines Observatoriums oder den vertrockneten Boden einer Wüstengrotte. Euer Pärchen kommt keinen Moment zur Ruhe – ein rasanter Perspektivenwechsel jagt den nächsten. Bei Wildwasserfahrten und turbulenten Rutschparcours reichen schwache Hüpf-Gemüter das Pad an einen Achterbahn-erprobten Kumpel weiter. Hat Euer Pärchen einen Level überstanden, flitzt Ihr nach der Paßwortvergabe über eine 3D-Karte zum nächsten Abschnitt: Ihr erforscht düstere Grotten, steht Euch durch das fürstliche Verlies oder hüpf in verzauberten Wäldern Pilzwesen auf die Kappe. Rückt Euch Fantasy-Getier wie Riesenschnecken oder Minidrachen zu dicht auf die Pelle, greifen eifrige Extrasammler auf magische Fähigkeiten zurück: Wer vor einer gefährlichen Konfrontation tüchtig rote

Zauberpforte

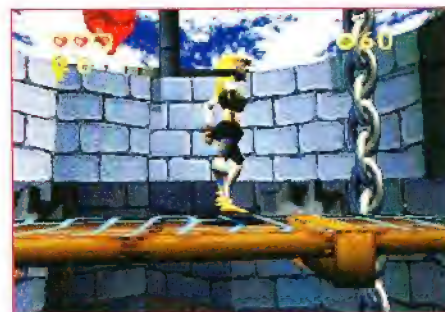
Stolpert Ihr in Forst oder Wüste durch ein Morphing-Tor, stürmt auf der anderen Seite ein robustes Polygon-Tierchen aus dem magischen Portal: Als Nashorn trampelt Ihr ungestüm durch die ausgedörrte Wüstenei und rammt Eure Widersacher mit dem Horn in Grund und Boden. Als Frosch genießt Ihr erhöhte Sprungkraft und hüpelt von einem Riesenpilz zum nächsten. Einzige Handicap-Mutation ist die Verwandlung zur trägen Schildkröte – das Tierchen kommt kaum vom Fleck, für Sprünge auf höher gelegene Plattformen ist das Reptil auf Spinnennetze mit Trampolineffekt angewiesen. Der Kaltblüter wird hilflos durch die Gegend geschleudert und krabbelt kleinlaut vor sich hin. Wer beim Absprung die falsche Richtung einschlägt, purzelt den gefräßigen Riesenspinnen vor die Greifer.



Der Frosch ist ziemlich träge, springt mit seinen kräftigen Schenkeln aber höher als die Narren.



Putzig und robust: Als Nashorn rennt Ihr die Monster einfach um.



Nikki aus der Nahaufnahme: Eure Polygon-Heldin kracht mit dem Aufzug durch das transparente Turm-Oberlicht.



Im "Dungeon Tower" hecheln Eure Narren über verzweigte Hochkurse und schräge Wendeltreppen.



Sammelt ein Schildextra ein, dann dürft Ihr als unverwundbarer "Terminarrior" durch den Dschungel hüpfen.

Zauberenergie eingesackt hat, brät den Polygonmonstern mit Nikki einen rosa Energieblitz auf die Texture-Tatzen oder erledigt die Biester mit Fungus's Flic Flac. Bleibt Euer Charakter im Schnecken-schleim kleben oder ver-hüpft Ihr Euch bei einer Sprungserie weit über dem Erdboden, büßt Ihr eines von drei Herzen ein – zwei Treffer später wird Euer Narr zum letzten Rücksetzpunkt verfrachtet. Wer zwischen Urgewächsen und verwittertem Mauerwerk einen Unverwundbarkeits-Bonus entdeckt, wird wie "Mario 64" in eine glänzende Terminator-Haut gehüllt und trampelt lästiges Geschmeiß gleich im Dutzend um.

Habt Ihr die ersten acht Abschnitte hinter Euch gebracht, stellt sich Euch der erste Obermotz: Der feiste Pilzkönig thront im ausgebrannten Schloßfundament und bespuckt Euch mit giftigen Pilzhüten. Euer Charakter duckt sich, weicht den Salven mit einem Doppelsprung aus und



Ihr springt von einer Urwaldschaukel zur nächsten und weicht vertrottelten Miniaturdrachen aus.

Crystal Dynamics' Narren sind experimentierfreudiger als der Sony-Nager. Kameraführung und Effekthascherei sorgen in jedem Level für neue Überraschungen. Wer "Pandemonium" auf einem großen Fernseher genießt, kommt aus dem Staunen gar nicht mehr raus: Obwohl Ihr spätestens nach zwei Stunden Achterbahnkurs und Richtungswechsel den Drehwurm habt, seid Ihr hoffnungslos im Grafikrausch. Nahezu fehlerlose Edel-Optik und interaktiver Soundtrack laden immer wieder zum Neuspielen ein – der Langzeitwert der einzelnen Abschnitte gleicht den mit 18 Levels recht knapp bemessenen Umfang aus. Auch wenn sich neuartige Elemente ähnlich rar machen wie in "Crash Bandicoot", spielt sich "Pandemonium" ein gutes Stück flüssiger als der Konkurrent: Viel mehr kann man aus den konventionellen Hüpf-Rezepten nicht rauskochen.

Robert Bannert



Nikki nutzt die Sägeblätter als Trampolin und wird über Fangeisen geschleudert.

balanciert über das verkohlte Mauerwerk zur Steinschleuder: Habt Ihr King Fungus drei brennende Geschosse an die Birne katapultiert, purzelt der kreischende Boss in den Höllenpfuhl. Ihr notiert den nächsten Paßcode und bereitet Euch auf eine strapaziöse Wüstenwanderung vor: Ihr springt von Trampolin-Kaktus zu Trampolin-Kaktus, kraxelt über das Rückgrat eines Dinosaurierskeletts und passiert tückische Säurepfützen mit einer Windhose. Weil Erdhörnchen etliche Dünen ausgehöhlt haben, herrscht im Erdreich ein kräftiger



Die Kamera schwenkt von der Seitenperspektive ins Turminnere und filmt Euren Helden von oben.



Die Kamera folgt Furgus in den Bildschirmhintergrund, am Brückeneende lauert ein hartnäckiger Polygon-Legionär.

Zugwind, der unachtsame Wanderer quer durch die Wüsten pustet. Habt Ihr die Durststrecke überstanden, verschlägt es Euren Helden in einen Märchenwald, anschließend weicht Ihr in einem Holzfäller-Fort Kreissägen und Baumstämmen aus – achtzehn Welten und drei Obermotze später steht Ihr dem dämonischen Nork gegenüber. *rb*

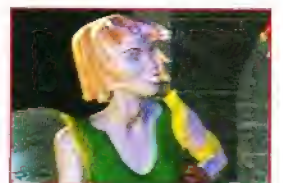


Nach acht Leveln trickt Ihr den ersten Obermotz aus: Ihr bombardiert den dicken Pilzlord mit Flammenschleudern.



"Hupps – waren wir das?" Nikki und Furgus staunen über die Spruchwirkung.

Mit dem filmreifen "Pandemonium"-Intro läutet Entwickler Crystal Dynamics eine neue FMV-6e-generation ein. Auch wenn der Clip um Nikkis und Furgus mißlungenes Zauberkunststück kurz geraten ist, besticht der Vorspann durch seine revolutionäre Kompressions-Qualität und nahezu lebensechte Render-Akteure: Besonders die drahtige Nikki verblüfft mit realistischer Animation und filigraner Mimik: Auf Distanz wechselt Ihr die aufwendige Computer-Maid leicht mit einer echten Schauspielerin.



Nikki hat mehr Mimik als Demi Moore und ist ebenso hübsch.

Ich kann es mir nicht ganz erklären, aber die Grafik übt eine ungeheure Faszination auf mich aus. Auch wenn mir die Kollegen ständig versichern, daß „Crash Bandicoot“ technisch besser sei, halte ich die „Pandemonium“-Welt für das bisher faszinierendste 32-Bit-Ambiente. In einigen Levels läuft mir ein Schauer über den Rücken, dann bin ich von der Tiefenwirkung so beeindruckt, daß mich nur eine der atemberaubenden Kamerafahrten wieder wachrüttelt. Dabei ist der Blickwinkel fast immer intelligent gewählt und gewährt freie Sicht auf Hindernisse und Umgebung. Spielerisch beeindruckt „Pandemonium“ mit einer intuitiven Steuerung, gezielt postierten Extras, witzigen Charakteren und einer motivierenden Story. Ein packendes, halbwegs umfangreiches und äußerst stilvolles Hüpfspiel, das traditionelle Werte mit moderner Optik trefflich kombiniert.

Martin Gaksch



SPIELSPASS 85%

Pandemonium!
New Game
Map - Goal
Options

HERSTELLER
Crystal Dynamics

SYSTEM
Playstation

ZIRKA - PREIS
100 Mark

GRAFIK 85% **SOUND** 83%

Schwindelerregende Narreteien mit dreidimensionalem Hüpf-szenario und märchenhafter Präsentation.

The last Dynasty



Raketen-Sixpack: Eure flinken Geschosse haben den flüchtenden Raumjäger eingeholt.



Rätsel auf der Raumstation: Mit simplem Interface erkundet Ihr nach heftigen Laser-Schlachten den Stützpunkt.



Eine feindliche Raumstation segnet das Zeitliche: Technisch braucht sich "The last Dynasty" nicht hinter dem großen Vorbild zu verstecken.

Der Unterschied von abgründig schlechtem Live-FMV und in annehmbarer Qualität gerendertem Galaxis-Getöse fällt deutlich



Annehmbar: Das Weltraum-FMV ist in Sony-typischer Qualität komprimiert.

auf und zerstört den letzten Rest von Stimmigkeit in der "Dynasty"-Seifenoper: Statt die Originalaufnahmen aus dem Archiv zu kramen und nochmal neu zu komprimieren, nahm man einfach die pixeligen Blue-Screen-PC-Aufnahmen als Basis für die Sony-Version: Das Ergebnis ist eine audiovisuelle Peinlichkeit!

DS Die Kumpels Mel und Dok werden eines Tages von einem außerirdischen Raumschiff entführt. Dort klärt sich auf, daß Mel in Wirklichkeit der Sohn eines friedliebenden Galaxis-Fürsten ist! Da sie schon einmal dort sind, greifen sie auch gleich als Kampfpiloten in den galaktischen Krieg ein. "The last Dynasty" präsentiert sich als Weltraum-Epos – sowohl mit Action-Teil in "Wing Commander"-Manier als auch Point'n'Click-Adventure. Zwischen den Einsätzen entwickelt sich die hanebüchene Story weiter, auch innerhalb der Actionszenen werden FMV-Szenen zur Illustration wichtiger Ereignisse gezeigt. Diese enthalten das übliche Vernichten

von Angriffs-Staffeln, das Attackieren von Transportern und Raumbasen sowie das Beschützen wichtiger Frachtschiffe. Per Tastendruck blickt Ihr nach links, rechts und hinten aus der Pilotenkanzel, eine Außenansicht gibt schnell Aufschluß, von wo heftiger Laser-Beschuß droht. Neben den wiederaufladbaren Lasern benutzt Ihr begrenzte Raketen und Minen, um den teils schildgeschützten Polygon-Raumern Saures zu geben. Während Ihr um Euer Leben kämpft, flüstern Euch Bordcomputer und Verbündete die neueste Lageberichte zu. Um der Story zu folgen, solltet Ihr die englische Sprache beherrschen: Dank harscher Kompression müßt Ihr mit veräuschter Sprachausgabe klarkommen. Das Problem dabei: Entgeht Euch im Eifer des Gefechts eine wichtige Nachricht, läuft die Mission weiter, während Ihr im Dunkeln tappt.

Habt Ihr einige Action-Missionen geschafft, dürft Ihr auf der zweiten CD im Adventure weiterspielen: Auf einer Raumstation löst Ihr mit nur drei Befehlen (Untersuchen, Nehmen, Benutzen) knifflige Rätsel und verschafft Euch in immer neue Bereiche Zugang. Nach jedem Erfolg wird Eure Position automatisch gespeichert. Spieler ohne Memory-Card notieren sich statt dessen ein Paßwort. *cb*

Die Live-FMV-Szenen in "The last Dynasty" markieren einen peinlichen Tiefpunkt in der Geschichte der Playstation: Sowohl Video- als auch Tonqualität spotten jeglicher Beschreibung. Die blödsinnige B-Movie-Story bekommt Ihr somit auch bei gespitzten Ohren kaum mit. Zwar macht der Weltraum-Teil technisch eine gute Figur (flüssige Gefechte, pompöse Explosionen), doch die wichtigen Unter-Missionsziele werden ebenfalls völlig unverständlich genuschelt: Habt Ihr eine Mission versiebt, läßt das Programm unverdrossen Gegner auf Euch einfliegen, obwohl Ihr keine Erfolgsaussichten mehr habt! Solchermaßen genervt, hilft der Technik-Bonus leider nicht viel. Immerhin fordern Euch die Missionen manchmal mit taktischen Aufgaben. Die Adventure-Disc ist eine nette Zugabe, leider hat sie mit dem Action-Teil nicht die Bohne zu tun und winkt aufgesetzt.

Christian Blendl



Miese Schauspieler, ärmliche Blue-Screen-Kulissen, peinliche Bildqualität: "The last Dynasty" läßt Videospieler wehmütig an FMV-freie Modul-Zeiten denken.

SPIELSPASS 63%

HERSTELLER
Sierra

SYSTEM
Playstation

ZIRKA-Preis
100 Mark

GRAFIK 51% **SOUND** 46%

Low-Budget-"Wing Commander", das neben Action-Gefechten auch ein halbgeartes Adventure enthält: Für Genre-Fans O.K.



Im Weltraum ist der Teufel los: Die Bösewichte schwirren im Dutzend billiger vor Euch herum.



Griff nach den Sternen: Cheesy kraxelt durch den rot bestrahlten Kaminsims aufs Dach und zerbläst fliegende Aliens.

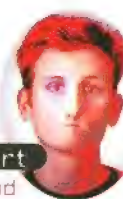
PS Entgeisterte "ID4"-Besucher können wieder ruhig schlafen: Die extraterrestrischen Untertassen sind kaum größer als unser heimisches Kaffeegeschirr. Statt den Weltregierungen haben sich glubschäugige Minimonster Gegner in

Cheesy

ihrer Kragenweite ausgesucht und das Mäuserich attackiert. An vorderster Jump'n'Shoot-Front des Alien-Krieges kämpft der käsegelbe Cheesy: Der wackere Shading-Nager hastet aus traditionellem Seitenblickwinkel über

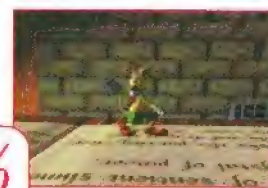
Echtzeit-berechnete Regale und Kamine oder turnt über verstaubten Polygon-Hausrat wie Bunsenbrenner und martialisches Cartoon-Literatur. Nach kurzem Marsch durch einen 360-Grad-Raum hoppelt Eure Maus zum nächsten Level: Cheesy surft mit einem Blatt durch die Kanalisation oder zerbläst aus der Draufsicht rote Riesenameisen, Glibber-Batzen und gefräßige Monsterfische mit

der Gatlin-Kanone. Im Kaminschacht hüpf Cheesy über siedend heiße Ziegel. *rb*



Sieht man **Robert Bannert** von ordentlicher 3D-Optik und bunt zusammengewürfelten Ballen-Elementen ab, bleibt "Cheesy" ein konzeptloser 3D-Aufguss mit lieblosen Hoppel-Sounds. Für einen reinrassigen Genre-Vertreter ist die Maus zu hektisch unterwegs, für eine bösentige Knuddelpersiflage zu harmlos und zu bunt. Auch wenn sich "Cheesy" solide spielt, heutzutage sollten Designer etwas mehr Kreativität einbringen. Immerhin wurde der Schwierigkeitsgrad austariert - auch Einsteiger finden sich zurecht.

In den meisten Abschnitten findet Cheesy eine neue Fertigkeit: Zunächst hüpf Eure Maus den außerirdischen Schleimern auf die Birne, am Ende des ersten Abschnitts reißt sich der Nager die Wumme eines toten Mäuse-Gladiators unter den



Alien-Kämpfer Cheesy hat einen Teleporterspruch aufgestöbert.

Nagel. Eine FMV-Sequenz zeigt, wie sich Euer Held über seine neue Errungenschaft freut.



Im 360-Grad-Abschnitt entscheidet Ihr Euch für den nächsten Level: Eure Polygonmaus hüpf in die Kanalisation oder flüchtet durch den Kaminschacht vor einer Feuersbrunst.

Andere Versionen
Derzeit ist keine Umsetzung geplant.

SPIELSPASS		56%
HERSTELLER		
Ocean		
SYSTEM		
Playstation		
ZIRKA-Preis		
100 Mark		
GRAFIK	SOUND	
64%	48%	
Knalliges Jump'n'Shoot mit raff-zähni-gem Hauptakteur: Maus Cheesy kämpft gegen Aliens und das uninspirierte Spieldesign.		

Wir wissen nicht, was Dein Gemüsehändler empfiehlt, ...



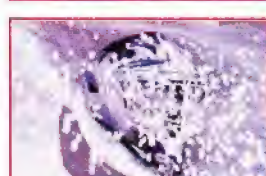
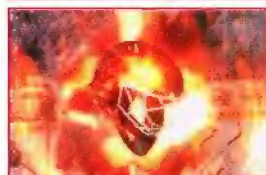
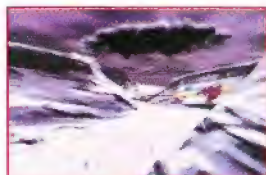
Nix für junges Gemüse
(freigegeben ab 18).



NHL Hockey 97



Die Intros
der neuesten EA-Sports-Werke sind so gut wie nie zuvor. Was sich die Kreativen bei „NHL“ ausgedacht haben, ist dynamischer und professioneller als 90 Prozent aller TV-Trailer im deutschen Fernsehen. Nach einem dreißigsekündigen EA-Sports-Video folgt das einminütige NHL-Intro: Es verbindet prächtige Computer-Grafiken mit künstlerisch verfremdeten FMV-Szenen aus realen Eishockeyspielen. Die Qualität ist auf der Playstation insgesamt besser, doch selbst auf dem Saturn kommen die Vollbild-Optiken bestens rüber.



PS Jetzt hat es doch noch geklappt: EA Sports gibt ihre 16-Bit-Referenz für Playstation und Saturn frei. „NHL Hockey 97“ war ursprünglich für das letzte Weihnachtsfest angekündigt, verzögerte sich jedoch aufgrund technischer Probleme um ein gutes Jahr. Dafür bieten die aktuellen 32-Bit-Fassungen mehr Features als alle Konkurrenz-Titel: Angefangen vom dynamischen FMV-Intro, über die verschiedenen Spielmodi bis hin zu den Parametern, die man vor und während des Spiels einstellt. Playoffs, Liga und Freundschaftsspiele sind Pflicht, dazu kommt ein Penalty-Schießen. Außerdem könnt Ihr Spieler kaufen, verkaufen und eigenhändig erstellen. Hat man sich durch die einzelnen Menüs geklickt und die Anmoderation genossen, geht's auf dem Spielfeld zur Sache: Acht Kameraperspektiven zeigen das Polygon-Geschehen, auf Knopfdruck revidiert Ihr Strategie und Taktik, analysiert umfangreiche Statistiken und betrachtet die Zeitlupe der letzten paar Spielsekunden. Zur Steuerung: Alles in allem läßt sie jeden Kniff zu, den sich ein versierter Eishockey-Crack

wünscht. Sage und schreibe 25 verschiedene Aktionen sind dem Joypad zugeordnet – verteilt auf Angriff und Verteidigung, Puckbesitz oder Abfangjäger-Modus. Dazu zählen die Standard-Kommandos wie schießen, passen, Spieler durchschalten sowie Bodychecks. Die mutigen Kufen-Künstler lassen den Puck abtropfen, veranlassen den Goalie zum Hechtsprung oder würzen die Partie mit



Feine Unterschiede: Die Grafik sieht auf der Playstation (hier im Bild) etwas besser aus als auf dem Saturn.



Die Saturn-Version von „NHL“ schneidet im Vergleich zu „Powerplay Hockey“ optisch etwas schlechter ab.

einem deftigen Stockschlag. Letzterer kann zum Boxkampf führen, in dem Ihr Aufwärtshaken einsetzt oder am feindlichen Trikot zurt. Natürlich dürft Ihr auch wählen, ob der Goalie manuell oder vom Computer gelenkt wird. Die Steuerung ist auf Playstation und Saturn im wesentlichen identisch, nur die Joypad-Belegung ist logischerweise individuell. *mg*

Uff, bis ich all die Optionen von „NHL 97“ durchhabe, fehlt der Meringer EV die deutsche Meisterschaft. Zwei Spiele, zwei Philosophien: Während mir Virgins „Powerplay Hockey“ einige Freiheiten nimmt bzw. Arbeit erspart, läßt mich „NHL“ wirklich alles persönlich justieren. Fehlt nur noch, daß ich die Pinkel-Pausen der Puck-Akteure vorgebe. Was einem besser gefällt, ist pure Geschmackssache – wobei mir die Automatik-Kamera bei „Powerplay Hockey“ schon sehr ans Herz gewachsen ist. Polygon-technisch ist „NHL“ auf beiden Konsolen gut, aber auf dem Saturn nicht ganz so schnucklig wie der Virgin-Gegenspieler. Dafür ist die Steuerung eine Fundgrube für Hockey-Profis, Einsteiger begnügen sich mit den Standard-Kommandos. Kurzum: „NHL 97“ wurde die hochkarätige Hockey-Simulation, die wir uns von EA erwartet haben.

Martin Gaksch



Der Puck ist im Netz: Damit auch jeder weiß, wem die Ehre gebührt, wird der Torschütze angezeigt.

SPIELSPASS 87%

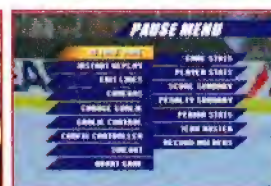
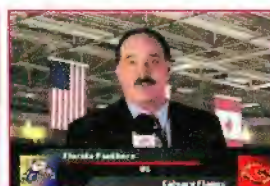
HERSTELLER Electronic Arts
SYSTEM Playstation
ZIRKA - PREIS 100 Mark
GRAFIK 80% **SOUND** 64%

Ausgezeichnete Eishockey-simulation mit prächtiger Steuerung und den meisten Optionen im Sport-Universum.

SPIELSPASS 87%

HERSTELLER Electronic Arts
SYSTEM Saturn
ZIRKA - PREIS 100 Mark
GRAFIK 77% **SOUND** 64%

Options-Overkill im EA-Stadium: Hervorragende Eishockey-Simulation mit perfekter Steuerung. Technisch gut, aber nicht perfekt.



Die Präsentation im Spiel ist vorbildlich. Trotz der vielen Optionen blickt man auf Anhieb durch und "verirrt" sich nicht im Menü-Dschungel.

Andere Versionen
Eine Mega-Drive-Version ist erschienen, die Super-NES-Umsetzung ist in Arbeit.



Start zum Tunnel-Rennen: Die komplette Rennbahn windet sich durch unterirdische Korridore und Baustellen-Komplexe.

PS Wer sich von Schlamm-schlachten und Asphalt-Rasereien erholen will, tuckert mit niedlichen Nippon-Töff-Töffs über Takaras "Penny Racer"-Kurse: Der gestreifte Rennspieler genießt seinen humoristischen Urlaub mit zwölf unterschiedlichen "Cuty"-Mobilen wie Müllwagen, Käfer, Mini-Bus oder einem japanischen Kleinwagen. Ihr fahrt Euren Flitzer mit Rückansicht oder aus der Innenperspektive über neun rundliche Comic-Kurse, die mit schlitrigen "Sega Rally"-Bahnen oder endlosen Tunnel-fahrten Rennspiel-Highlights auf's Korn nehmen. Hinter Mauern und Straßen-

Andere Versionen

Den Import-Test zur japanischen Version ("Choro Q") findet Ihr in MANIAC 6/96.

Penny Racers

sperren haben die Designer geheime Streckenabschnitte versteckt, aufmerksame Fahrer entdecken Gags wie einen transparen-

ten Wasserfall oder schmale Seitentunnels und genießen bequemes Sight-Seeing: Verglichen mit den hochgezüchteten Konkurrenten tuckert Euer Penny-Racer gemütlich über den Parcours, das Tempolimit 80 wird nur selten überschritten. *rh*



Stadtbus und brummige Müllwagen drücken leichtere Penny Racers erbar-mungslos gegen die Streckenbegrenzung.

Im Ver- **Robert Bannert** gleich zu den "Motor Toons" geht "Penny Racers" wegen peinlicher Textur-Patzer und lahmer 3D-Engine auf halber Strecke der Sprit aus. Mit niedlicher Comic-Präsentation und solidem Streckenaufgebot eignet sich der Titel zwar als Nachwuchs-Präsent, aber zur anspruchsvollen Persiflage fehlen bessere Optik und ein paar zusätzliche Pferdestärken. Fazit: Solide Spielbarkeit und kinderfreundliche Putzig-Mobile sind die einzigen Pluspunkte - für hartgesottene Raser keine Kaufargumente.



Auch wenn die "Penny Racers"-Strecken mit etlichen Geheimnissen aufwarten - im Optionsmenü machen sich Fea-



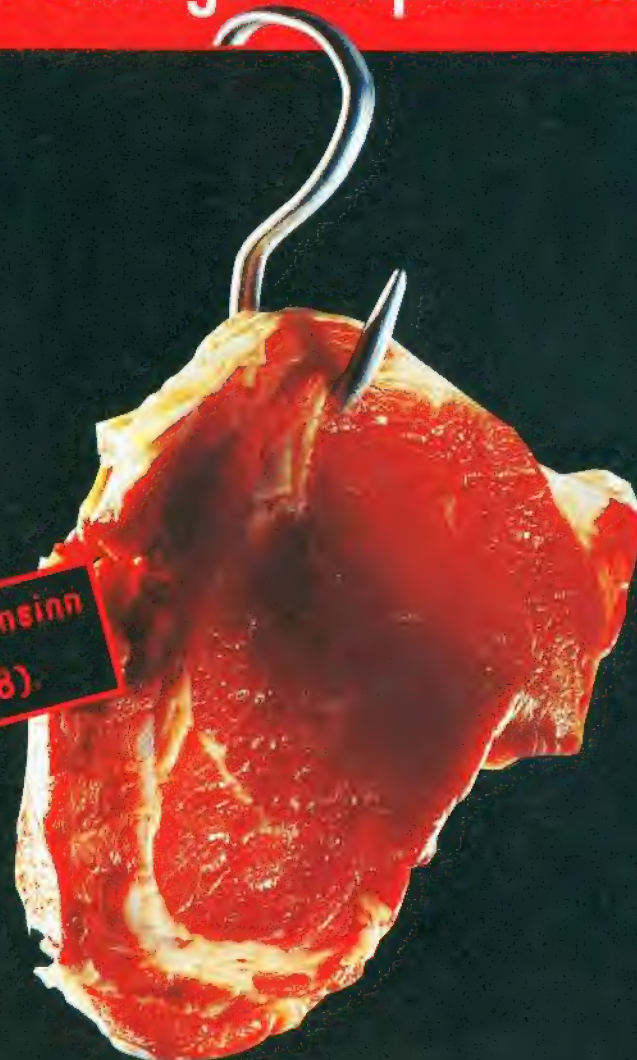
Die Auto-Werkstatt als einziges Bonus-Feature: Ihr spritzt die Karosserie.

SPIELSPASS	
HERSTELLER	
Takara	
SYSTEM	
Playstation	
ZIRKA-Preis	
100 Mark	
GRAPHIK	SOUND
52%	63%
Halbgarer "Motor Toon"-Aufguß ohne konkurrenzfähige Features oder Zwei-Spieler-Modus. Spielbar, aber uninteressant.	

56%

tures rar. Die Wahl unterschiedlicher Karosserie-Designs und Farben wirkt sich weder auf Geschwindigkeit noch Straßenlage Eures Wagens aus.

... unser Metzger empfiehlt ...



Kampf dem Kinderwahnsinn
(freigegeben ab 18)





Um das Skelett zu besiegen, gießt Ihr Drachenblut ins magische Bassin: Der folgende Kampf wird als FMV-Sequenz eingespielt.

PS Nach etlichen Verfilmungen und Romanauftritten haben die Recken der klassischen "König Arthur"-Sage ihre

Liebe zur Render-Fitness entdeckt: Statt Sagengestalten in mittelalterlicher Gewandung stolzieren vorberechnete Muskelpakete mit glänzenden Prunkkostümen durch Camelots Hallen. Sogar das Standardbild des greisen Merlin (Rauschebart und Zipfelmütze) hat Entwickler Psygnosis gegen einen jungen Adonis getauscht. Als 3D-Modell für die komplette Tafelrunde muß Hauptakteur Gawain das ritterliche Render-Haupt erhalten: Sowohl der Wächter an der nächsten Korridorecke als auch der berühmte König Arthur Pendragon zeigen mit aufgeblasenem Brustkasten und heindicken Oberarmen deutliche Verwandtschaft zu Gawain. Dabei darf der im FMV-Intro frisch zum Ritter geschlagene Jung-Paladin für den

Chronicles of the Sword

kompletten Arthur-Hof den Sündenbock spielen:

Während die alten Hauden und Euer Lehrmeister Lancelot gemütlichen Krisenplausch an der Tafelrunde halten, wird Eurem Helden eine Ritter-Queste nach der anderen aufgehalst. Fee Morgana intrigiert gemäß der mythologischen Vorlage gegen ihren königlichen Bruder, Magier Merlin steht Euch mit klugen Ratschlägen zur Seite.

Um Morganas düstere Machenschaften aufzudecken, durchstöbert Euer Held mit herkömmlichem Point'n'Click-Interface jeden Renderwinkel im mittelalterlichen England und der Trutzburg Camelot. Ihr sucht mit dem Mauspfel gewissenhaft jeden Hintergrundpixel ab – eine rote Cursor-Färbung weist Gawain auf interessante Objekte oder eine Interaktions-Möglichkeit mit der starren Render-Szenerie hin. Verwandelt sich der Pfeil in ein Paar blaue Gamaschen, schlendert Euer Sprite in einen angrenzenden



Gawain untersucht den Zauberpool: Euer Ritter gibt englische Kommentare mit plump übersetzten Untertiteln zum Besten.

Der Mythos um das englische Herrschergeschlecht Pendragon und sein Zauberschwert Excalibur hat bereits Generationen von kreativen Köpfen angeregt. Wenn Ihr Euch für die Legende interessiert, könnt Ihr Euch durch eine ganze Bibliothek von "Excalibur"-Romanen und Filmen wühlen. Die berühmteste Nacherzählung ist die 1000-Seiten-Schwarte "Die Nebel von Avalon" von Marion Zimmer Bradley, als bekannteste Verfilmung gilt "Excalibur". Harold Fosters Comic-Klassiker "Prinz Eisenherz" ist bislang die genaueste Auslegung des Mythos und vermittelt nebenbei ein farbenfrohes Bild der mittelalterlichen Gesellschaft. In den Staaten erscheint die bis heute fortgesetzte Reihe unter dem Titel "Prince Valiant".



Auf dem Weg zum Auftraggeber: Schloß Camelot fungiert als Ausgangsbasis. Magier Merlin betraut Euch in schroffem Umgangston mit neuen Aufgaben.

Wenn sogar Feenwesen wie Merlin als muskelbepackter Homunkulus enden, können auch detaillierte Hintergrundoptiken und vollbusige Hofdämlein den Sagenkenner nicht besänftigen: Psygnosis hat das Thema turmhoch verfehlt. Nur wer ohne Vorlagen-Vorbehalt durch Camelot stöbert und die Spar-Animation des verpixelten Hauptakteurs übersieht, genießt stimmungsvolle Fantasy-Abenteuer und geschickt konstruierte Ritter-Questen. Auch wenn Euch schludrige Icon-Abfrage und spärliche Farbkontraste, die pixelgenaue Suche erschweren – immerhin ist die Puzzle-Logik fairer als bei Psygnosis' abstrusen "Discworld"-Rätseln. Unser Tip: Vor dem Nachdenken den fantasielosen Dudelsound abschalten. In Adventure-mageren Zeiten ist den Titel Nachschub gern gesehen, in der Weihnachtszeit muß Junker Gawain jedoch gegen das gehaltvollere "Baphomets Fluch" ins Gras beißen.



Robert Bannert

Andere Versionen
Derzeit ist keine Umsetzung geplant. Das Original wurde für den PC entwickelt.

Bildschirm oder begutachtet dieselbe Kulisse aus einer anderen Perspektive – auf dramatische FMV-Schwenks oder scrollende Parallax-Ebenen wie bei den gezeichneten "Baphomets Fluch"-Optiken müßt Ihr allerdings verzichten. Auch Eure Ausrüstungsgegenstände werden als vorberechnete Optiken gezeigt: Nach einem Druck auf die Select-Taste wirft Gawain einen Blick in die prall vollgestopfte Reisetasche. Ihr wechselt zum Optionsmenü oder wählt mit Pfeil-Icons zwischen Objekten wie Bihänder oder magischem Handwerkszeug. **rb**



Gawain bläst ins Drachenhorn und lockt einen mißtrauischen Triceratops-Saurier aus seiner Grotte.

64%

SPIELSPASS

HERSTELLER
Psygnosis

SYSTEM
Playstation

ZIRKA-PREIS
100 Mark

GRAFIK SOUND
65% 53%

Das stilvolle Adventure um den Excalibur-Mythos krankt an müden Akteuren und langatmigen Wanderungen.

12



PGA Tour 97

sehen von dem Fly-By zur Kurs-Inspektion), dafür kann man bestimmen, welcher Zweit-Blickwinkel in einem kleinen Fenster eingeblendet wird. "PGA"-typisch dürft Ihr aus 14 waschechten Golf-Profis wählen oder acht Amateure eigenhändig ausbilden.

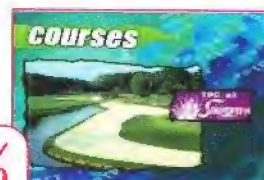
Es versteht sich von selbst, daß EA alle wichtigen Optionen, Statistiken und Turnier-Modi eingebunden hat, die ein seriöser Golfer erwartet. Auch die Steuerung beim Schlagen hat sich kaum geändert: Allerdings zeigt jetzt ein "Risk-Meter" an, mit wieviel Risiko ein bestimmter Schlag verbunden ist. Beim Putten hilft ein Gittermuster, Steigungen und Gefälle auszumachen. Der Caddie

postiert sich dabei an der Fahne und zieht diese zur rechten Zeit aus der Verankerung.



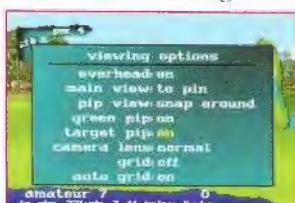
Schande auf Euer Haupt, EA Sports: Während man zu Mega-Drive-Zeiten noch vier bis fünf Kurse auf ein Modul quetschen konnte, begnügt sich EA Sports in der 32-Bit-Ära mit zwei läppi-schen 18-Loch-Kursen. Höfliche.

Mit kleinen Martin Gaksch nen, aber wohl überlegten Schnitten nähert sich EA Sports dem Golf-Optimum. Die Verbesserungen (Grafik, Bild-im-Bild, Steuerung) sind nicht überwältigend, werden dem seriösen Anspruch der "PGA"-Serie aber gerecht. Lediglich die Faulheit, wieder nur zwei Kurse mitzuliefern, muß gerügt werden. Daß ich persönlich lieber einen 3D-Ballflug hätte, ist eine Tatsache, dem eigentlichen Spielspaß tut die traditionelle Optik aber keinen Abbruch. Ein solides Update für Kenner & Können.



Neue Optik, neues Glück: Hier sind wir im überbelsten Rough gelandet und chippen gefühlvoll auf den Fairway zurück.

PS Zum zweiten Mal bittet EA Sports auf das Playstation-Green: "PGA Tour 97" fußt auf der bewährten Spielmechanik des Vorgängers, bietet jedoch überarbeitete Grafik und moderne Bild-im-Bild-Technik. Zwar müssen wir auch diesmal auf einen 3D-Ballflug verzichten (abge-



Links seht Ihr die neuen Sichtperspektiven für die Bild-in Bild-Technik, rechts daneben einen gewagten Putt sowie den Schlagvorgang unserer Vorzeige-Golferin.

Andere Versionen

Der Vorgänger wurde in MANIAC 1/96 mit 80% Spielspaß getestet. Eine Saturn-Umsetzung folgt in Kürze.

82%	
SPIELSPASS	
HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-Preis	100 Mark
GRAFIK	65%
SOUND	54%
Professionelle Golf-Simulation mit prima Steuerung und Bild-in-Bild-Technik. Leider ohne 3D-Ballflug und mit nur zwei Kursen.	

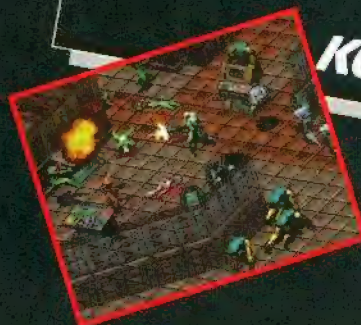
Nur zwei Kurse: "TPS at Sawgrass" und "The Links at Spanish Bay".

aber bestimmte Aufforderung: Nächstes Mal bitte deutlich mehr Abwechslung!

... Project Overkill: Das ultimative Gemetzel.

Project Overkill. Das knallharte Action-Adventure-Game mit 51 Levels. Die absolute Härte für Sony Playstation:

- 4 wahnsinnige Terminatoren
- tonnenweise Extrawaffen: Granaten, Laser, Phaser, Selbstschußanlagen, intelligente Homing Missiles...
- Demolieren, Sabotieren, Terminieren
- explosive Special-Effects, hammerharte Sounds und knallharte Action
- die Delikatesse für Action-, Adventure- und Sci-Fi-Freaks
- freigegeben ab 18 Jahren

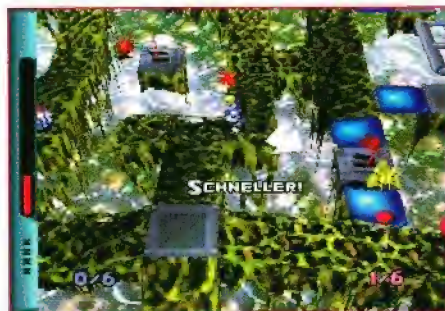


PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. ©1996 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten. Project Overkill ©1996 KONAMI. All rights reserved.

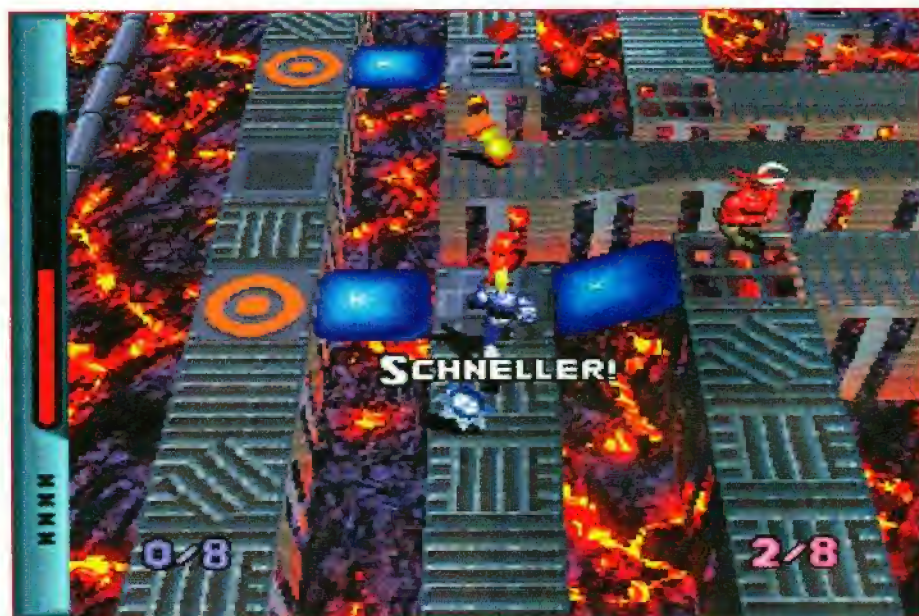
Grid Run



Schneegestöber und Windböen machen den Eislevel zum Geduldstest: Nicht zu hektisch werden!

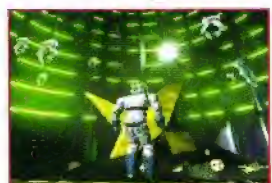


Die Heuschrecke ist ein ausgesprochen fixer Gegner, der Euch keine Verschnaufpause läßt.



Herumgerase in der Hölle: Im Lava-Level tretet Ihr gegen einen Teufels-Verschnitt an, der Euch bei Sichtkontakt sofort den Hosenboden heißschießt.

Freiwillig spielt kein Wesen der Galaxis "Grid Run" – zumindest wenn's nach der FMV-Einleitung geht. Eine mysteriöse



Planlos: Raumfahrer Axel untersucht die ominöse Notruf-Sonde persönlich.

Alien-Dame rekrutiert Rassen des gesamten Sonnensystems für ihre persönliche Liga. Zumeist erwischte es tierähnliche Aliens. Für die menschliche Rasse hat sich die sportbegeisterte Entführerin einen besonders perfiden Trick ausgedacht: Mit ihrer Sonde funkt sie ein Notruf-Signal – auf das die treu-doofen Erdlinge prompt hereinfallen!

PS So eine Gemeinheit: Als der Astronaut Axel einem interstellaren Notruf nachgeht, schleudert ihn eine großwahnwitzige Alien-Frau geradewegs aufs "Grid Run"-Spielfeld – nur zu ihrer Belustigung! Der Spieler wider Willen reißt sich die Augen und spurtet los. Auf den verschiedenen Austragungsorten kämpfen jeweils zwei Kontrahenten auf einem gitterähnlichen Feld darum, wer als erster eine festgelegte Zahl an Flaggen in seiner Farbe markiert. Dabei wechselt bei jeder Berührung der beiden ein "X" den Besitzer – wer es trägt, kann keine Flaggen markieren und macht sich schleunigst auf, sein Stigma wieder loszuwerden. Bereits markierte Flaggen können auch wieder umgefärbt werden. Um das Spiel interessanter zu gestalten, hat jeder Gridrunner einige Extras in der

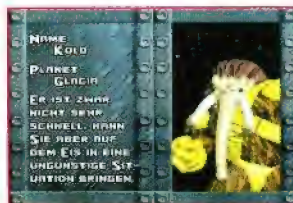
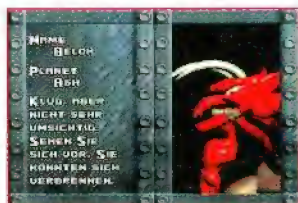
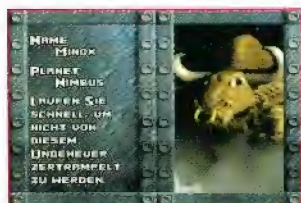
Tasche: So verminen schlaue Spieler den Weg hinter sich, verlangsamen den Gegner durch gezieltes Laserfeuer oder aktivieren kurzzeitig einen Geschwindigkeits-Boost. Auch die einzelnen Felder (quer durch die Galaxis verteilt) verlangen Geschick: Eisflächen machen das fröhliche Fangen zur Rutschpartie, Teleporter transferieren Euch in Windeseile durch die Gegend, und Ein-



Duell in der Stratosphäre: Der rote Spieler führt mit sieben zu vier Flaggen.

Anfangs macht "Grid Run" einen reichlich sinnlosen Eindruck: Ihr lauft auf einem Gitter herum, färbt Flaggen ein und das war's auch schon. Doch nach ein paar Eingewöhnungs-Runden kommt Spannung auf: Ihr improvisiert Brücken, legt Minen und wetzt durch verschachtelte Teleporter-Spielstufen. Die CPU-Aliens stellen sich jedoch ziemlich ungeschickt an und haben meist das Nachsehen. Wenn Ihr Euch an den Level-Grafiken sattgesehen habt und den Computer-Tieren nichts mehr abgewinnen könnt, spielt Ihr per Split-Screen gegen einen Kumpel. Doch gerade dem Zwei-Spieler-Modus kann ich nicht viel abgewinnen, denn für fesselnde Duelle wirkt das Spiel überladen: Sowohl die großen Felder als auch das dezent rucklige Scrolling trüben den Spaß. Insgesamt ein netter Zwischendurch-Happen: Nicht übel und durchaus spielbar, aber kaum hundert Mark wert.

Christian Blendl



Eine Auswahl von Gridrunnern: Die armen Alien-Tierchen wurden ebenfalls von der Weltraum-Tante zum "Grid Run"-Spielen verdonnert.

bahnstraßen-Pfeilfelder beschleunigen Euch in eine festgelegte Richtung. Auf jedem Planeten wartet ein anderes Monster auf Euren Besuch. Nach jeweils drei Runden fliegt Ihr zum nächsten Schauplatz. Wer einen Freund zur Hand hat, liefert sich im Split-Screen Duellen: Der horizontal geteilte Bildschirm läßt Euch weitgehende Übersicht, nur das Scrolling kommt manchmal etwas in's Stocken. cb

55%

SPIELSPASS

HAUPTMENU
SPIEL ANFANGEN
EINSTELLUNGSMENU

HERSTELLER
Virgin

SYSTEM
Playstation

ZIRKA-PREIS
100 Mark

GRAFIK
59%

SOUND
52%

Mäßig amüsantes, harmloses Herumgeflitze mit "Pac Man"-Anleihen, dem leider bald schon die Luft ausgeht.

12



Über den Bohlen muß die Freiheit wohl grenzenlos sein: Der tumbe Krake ist ein ärmlicher "Grid Run"-Gegner.

ZAPP
G•A•M•E•S

A. THIELEN
KARTHÄUSER STR. 13
55116 MAINZ



☎ 06131/23 04 92

PSX

DESTRUCTION 2 DT 109,-
CRASH BANDICOOT DT 119,-
TOMB RAIDER DT 109,-
BAPHOMET'S FLUCH DT 109,-
TUNNEL B1 DT 99,-
TRILOGY DT 119,-
SOVJET STRIKE US 119,-
DIE HARD US 129,-
STAR GLADIATORS US 129,-
U.V.M.

SAT

TOMB RAIDER DT 109,-
FIGHTING VIPERS DT 99,-
DRAGON FORCE US 129,-
MR. BONES US 119,-
DAYTONA CCE JP I.V.
VIRTUA ON JP I.V.
VIRTUA COP 2 JP I.V.
DARK SAVIOUR US I.V.
U.V.M.

Nintendo 64

MARIO KART R JAP
TETRISPHERE JAP
K.I. GOLD JAP
TRILOGY US

vorraussichtlich im November

WAVE RACE US
W GRETZKY HOCKEY US
CRUISIN USA US

HTTP://www.zappgames.com

PLAYSTATION/SATURN
AN + VERKAUF VON
GEBRAUCHTSPIELEN
06731/10845

DER VIDEOGAMES & SCIENCE FICTION
MERCHANDISE VERSAND

SONY PLAYSTATION

Beyond the Beyond us. 119,95 DM
Burning Road dt. 98,95 DM
Crash Bandicoot dt. 98,95 DM
Chronicles of the Sword 94,95 DM
Cool Boarders us. 119,95 DM
Destruction Derby 2 dt. 98,95 DM
Die Hard Trilogy dt. 98,95 DM
Formel 1 dt. 98,95 DM
King of Fighters us. 119,95 DM
Mario Andretti Racing dt. 98,95 DM
NHL Powerplay Hockey us. 119,95 DM
Predator Gun us. 79,95 DM
Resident Evil dt. 88,95 DM
Soviet Strike dt. 98,95 DM
Star Gladiators jp. 139,95 DM
Streetfighter Alpha 2 us. 119,95 DM
Syndicate Wars us. 119,95 DM
Tekken 2 dt. 98,95 DM
Tobal No 1 us. 119,95 DM
Wipe Out 2097 dt. 88,95 DM
Umbau- Chip universal 59,95 DM
Multi- Umbau (auch Import) 119,95 DM
Multi-Station (auch Import) 509,95 DM

SEGA SATURN

Alien Trilogy dt. 99,95 DM
Command and Conquer us. 109,95 DM
Fighting Vipers us. 114,95 DM
Virtua Fighter Kids us. 114,95 DM
NOMAD (Handheld) us. 369,95 DM
Exhumed dt. 89,95 DM
Dark Savior us. 119,95 DM
Bug Tool us. 119,95 DM

NINTENDO 64

N64 RGB + Booster + Mario jp. 749,95 DM
N64 RGB + Booster + Mario us. call now!!!
Mario 64 us. 179,95 DM
Wave Race 64 us. 179,95 DM
Shadows of the Empire jp. 219,95 DM
Mario Kart 64 jp. 219,95 DM
POCKET GAMEBOY us. 139,95 DM
MANGA - VIDEOS
Ghost in the Shell (engl.) 44,95 DM

Iron Devil Pt. 1,2 or 3 (engl.) 39,95 DM
Mad Bull 34 Pt. 1-4 (engl.) 39,95 DM

JETZT ABER RAUS DAMIT

Sonderangebote nur, solange der Vorrat reicht!!!

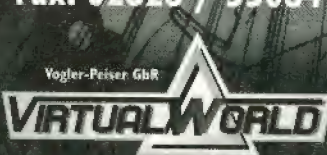
Sega Rally SAT dt. 54,95 DM
NBA- Live 96 PSX dt. 49,95 DM
Criticom PSX us. 24,95 DM
Revolution X PSX dt. 29,95 DM
Shellshock PSX dt. 59,95 DM
Sim City 2000 SAT dt. 49,95 DM
Cyberia PSX us. 29,95 DM
Rise of the Robots 2 PSX us. 24,95 DM
Philosoma PSX dt. 49,95 DM
In the Hunt PSX us. 49,95 DM

Achtung, Achtung !!!

Neue Hotline:

Tel: 02323 / 55027

Fax: 02323 / 55034



PC-CD-ROM auf Anfrage, Topfitel ab Lager lieferbar!!!
Besuchen Sie eines unserer Ladengeschäfte.

Sie finden uns in:
58452 Witten, Breddestr. 38 Tel-Fax: 02302/51767
44629 Horne, Bahnhofstr. 92 Tel-Fax: 02323/55034
59423 Umm, Massenwerstr. 25 Tel-Fax: 02303/238080

Übrigens: Wir führen auch
Science Fiction Merchandising z.B. T-shirts,
Modellbausätze, Fertigmodelle, Figuren von
INDEPENDENCE DAY, STAR WARS, STAR TRECK

Videos: z.B. Mangas, Splatters (Strong
uncut!), Babylon 5, Star Trek (Voyager, Deep
Space 9, Classic)

Trading- und Game Cards:

z.B. Star Wars, Star Trek, Independence Day,
Nirvana, Magic (Ice Age, Aliens,
Chronicles, Homelands usw.) Neue Serie:
MIRAGE ab ca. 09. 10. im Handel!!!

Bitte nutzen Sie unseren telefonischen Rückrufservice!!!

Bei Reservierungen bzw. Vorbestellungen rufen wir
Sie nach Erscheinen des Artikels zurück und informieren
Sie über den jeweiligen Preis. (UNVERBINDLICH !!!)

Hardware, Nachbest., Importe, Zubehör und Prädikate auf Anfrage!!! Importe sind spätestens zwei Tage nach
Veröffentlichung bei uns zu haben. Porto, Verpackung in Sicherheitsfolie und Nachnahme 10,- + 1,-
Zahnkranzgebühr, Porto, Verpackung in Sicherheitsfolie bei Vorbest. nur 7,-
Händleranfragen erwünscht. (Ab 300,- Bestellwert versandkostenfrei)



GROBI'S GAMESHOP



Täglich
Neuheiten



0 55 22 / 7 34 77

Besucht unser
Ladengeschäft

Super Nintendo

Donkey Kong 3 dt* 139,-
Donald in Maui dt 139,-
Pinocchio dt 129,-
Lufia 2 dt* 119,-
Lufia 2 us 149,-
Schlumpfe 2 dt* 139,-
Streetfighter Zero 2 dt* 139,-
Tetris Attack dt* 109,-
Terranigma dt* 129,-
Ultimate us* 149,-
Worms dt 129,-

Nintendo 64

Grundgerät us 599,-
RGB Kabel 89,-
Mario 64 us 169,-
Pilotwings us 169,-
K2 us* 169,-
Cruisin' USA us* 169,-
Wave Racer us* 169,-

Playstation

Grundgerät dt 399,-
Lenkrad us 149,-
RGB Kabel dt. 39,-
Adidas Power Soccer dt 109,-
Alien Trilogy dt 109,-
Andretti Racing dt 99,-
Blam Machinehead us* 129,-
Braindead 13 dt* 99,-
Burning Road us* 129,-
Chronicles o.t. Sword dt 109,-
Crash Bandicoot us 129,-
Darkstalkers dt* 99,-
Die Hard Trilogy us 129,-
Earthworm Jim 2 dt* 99,-
Fade to Black dt 99,-
Formel 1 dt 109,-
Final Mood us 129,-
Gunship 2000 dt 109,-
In the Hunt dt* 99,-
Iron & Blood us 129,-
King of Fighters 95 us 129,-

Legacy of Kain us* 129,-
Memory Card 8 Meg dt 89,-
Myst dt* 109,-
Namco Vol. 1 dt 99,-
NFL 96 dt* 99,-
Need for Speed dt 99,-
NHL Face Off dt 109,-
Olympic Soccer dt 99,-
Pad dt 59,-
Pete Sampras dt* 99,-
Po'ed dt 99,-
Powerplay Hockey dt* 99,-
Project Overkill us 129,-
Raven Project dt* 99,-
Resident Evil 99,-
Return Fire dt 99,-
Ridge Racer 2 dt 109,-
Side Winder dt 109,-
Star Fighter 3000 dt* 99,-
Skeleton Warriors dt 99,-
Slam'n'Jam dt* 99,-
Sovjet Strike dt* 99,-

Street Racer dt* 99,-
Star Gladiators dt* 99,-
Spot g.t. Hollyw. us* 129,-
Tekken 2 dt* 109,-
Tilt dt* 99,-
Time Commando dt* 99,-
Titan Wars dt* 99,-
Trilogy us* 129,-
Tobal No 1 jp 149,-
Top Gun dt* 99,-
Tomb Raider us* 129,-
Tunnel B1 dt* 109,-
Track & Field 99,-
Toshinden 2 dt 99,-
Total NBA dt 109,-
Viewpoint dt 89,-
Viper dt* 109,-
Virtual Golf dt* 99,-
Warhammer dt* 99,-
Wipeout 2097 dt* 109,-
Williams Arcade dt* 89,-

Sega Saturn

Alien Trilogy us 129,-
Destruction Derby dt 109,-
Die Hard Trilogy us 129,-
Fighting Vipers jp 139,-
Gradius Deluxe jp 49,-
Mood us 129,-
Panzer Dragoon 2 jp 79,-
Project Overkill us 129,-
Super Motocross us 129,-
Tunnel B1 dt* 99,-
Virtua Cop 2 us* 129,-

Ladenpreise können abweichen.
Alle neuen US und Japan-Games
zwei Tage nach Erscheinen bei
uns erhältlich! Annahmever-
weigerung der von uns ge-
lieferten Waren berechnen wir
die uns entstandenen Liefer-
kosten mit DM 30,-. Unser Recht
auf Erfüllung des Kaufvertrages
bleibt hiervon unberührt. Wir
haften nicht für Inkompatibilität.
Händleranfragen erwünscht.

Versandtasche 7 DM • Vorkasse 6 DM • Nachnahme 9 DM • Ab 250 DM Versandkosten frei

Aegidienstraße 28 • 37520 Osterode am Harz • Fax: 05522/75825

Viele weitere Artikel auf Lager



Steel Harbinger



Per Telefonzelle überwacht Euer Vater den Stand Eurer Mission und stellt Euch vor neue Aufgaben.



Daß Aliens aus fernen Galaxien nicht zum Kaffeeklatsch auf der Erde vorbeischaun, ist Videospielern wohlbekannt: Im Zuge ausgedehnter Eroberungsflüge durch benachbarte Sonnensysteme hat es eine fremde Rasse mal wieder auf unsere Erde verschlagen. Die Aliens verwandeln die Menschen in eklige Mutanten, es herrschen Tod und Verderben.

Nach jedem Abschnitt der Alienjagd bereiten Euch pixelfreie FMV-Sequenzen auf Euren nächsten Auftrag vor.

Als letzte Überlebende ist Eure Spielfigur weder Mensch noch Alien, sondern eine vollbusige Mischung mit gewaltiger Feuerkraft. Während Euer menschlicher Vater im sicheren Militärbunker Eure Suche überwacht, marschiert Ihr durch verwüstete Polygonstädte, eisige Polarbasen und Krater-übersäte Strände. Ihr steuert Eure Heldin aus fester Perspektive, per Zeigefingertasten zoomt Ihr im Kampf nahe heran sowie auf der Suche nach Extras und nützlichen Gegenständen weit weg. Mit den Feuertasten wechselt Ihr zwischen Laserkanone und Photonenwumme, hüpfst über Hindernisse und ballert auf heranschlurfende Aliens. Eine Energieleiste informiert lau-



Grauenvolles Blutbad im Vorgarten: Eine Bande von Aliens ist über harmlose Erdbewohner hergefallen, Ihr nützt die herumliegenden Leichenteile als Energiebonus.

fend über Euren Zustand, eine kleine Karte in der rechten oberen Ecke weist Euren ungefähren Standort. Nachdem Ihr Eure glorreiche Mission in einer zerstörten Wissenschaftsbasis begonnen habt, gilt es zunächst, die defekten Transportersatelliten wieder in Betrieb zu nehmen: Per Bildtelefon haltet Ihr die Verbindung zu Eurem Vater, der Euch mit Tips, Hinweisen und neuen Aufgaben versorgt. Auf der Suche nach Computerplatinen und Geldstücken machen die zufällig auftauchenden Invasoren eifrig Jagd auf Euch und noch unverbrauchte Menschenkörper: Kreischende Digifrauen flüchten durch die trostlose Ruinenlandschaft, Ihr packt Eure Knarre aus und ballert den grauen Alien-zombies eins vor den Latz. Wer die pani-

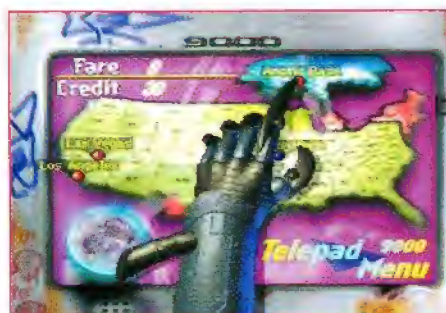
schen Frauen anschließend aufammelt, kassiert von Daddy obendrein ein dickes Lob. Vor herabfallenden Alienkokons solltet Ihr Euch in acht nehmen: Die Biester sind durch Ihre harte Schale unverwundbar und versuchen Euch mit ihren Greifarmen zu fassen. Besonders gefährlich für Leib und Leben sind die flinken Alien-Hunde, die Euch mit permanentem Laserfeuer aus dem Maul in die Enge treiben. Habt Ihr jedoch einen der Fieslinge in seine Einzelteile zerlegt, labt Ihr Euch an der herumliegenden Leichenteile und sammelt so neue Kraft. Auch Munition hinterlassen Euch die angefaulten Biester, die Ihr an einem leuchtenden Heiligenschein erkennt. In geplünderten Gebäuden entdeckt Ihr außerdem Laserdiscs mit aktuellen Nachrichten und in Kisten verpackte Schutzschildgürtel, die Euch für kurze Zeit unbesiegbar machen.

Wer dem düsteren Endzeitszenario entfliehen will, sucht sich einen Computer, der Eure Memory Card speist. oe

Weder als 3D-Actionspiel noch als Baller-Adventure kann mich "Steel Harbinger" überzeugen: In den Ballersequenzen macht Euch die ungenaue Steuerung zu schaffen, die "Rätsel" beschränken sich wiederum auf planloses Suchen nach Gegenständen und stupides Gehatsche von A nach B. Auch die drei unterschiedlichen Gegnertypen pro Todeszone bieten kaum Abwechslung: Der Feind marschier geradewegs auf Euch zu, im Nahkampf helfen nur Dauerfeuer und Drehungen um die eigene Achse. Splatterfans erfreuen sich an den blutigen Kadavern und matschigen Fraßgeräuschen, lediglich die pixelige Qualität der Digisprites dämpft die Geschmacklosigkeiten ein wenig. Positiv fielen mir die leuchtenden Partikeleffekte, Transparenzwände in Gebäuden sowie die pixelfreien FMV-Sequenzen auf, die für ein stimmungsvolles Endzeit-ambiente sorgen.



Oliver Ehrle



Cash from Chaos: Für Wucherpreise transportiert Euch der Teleporter quer durch Amerika.



Einblendungen wie diese informieren Euch über Sinn und Zweck von verschiedenen "Einrichtungsgegenständen".

57%

SPIELSPASS

STEEL
HARBINGER

START
OPTIONS
LOAD GAME
PRESS X TO SELECT

HERSTELLER

Mindscape

SYSTEM

Playstation

ZIRKA - PREIS

100 Mark

GRAPHIK

SOUND

61%

53%

Nur für Splatterfans: Schleimiges 3D-Ballerabenteuer mit seichten Rätseln, blutiger Pixelgrafik und verwaschener Steuerung.

Andere Versionen
Es sind keine weiteren Versionen geplant.

M.C. GAME

Telefon 05 21 / 6 42 34

SONY PLAYSTATION:

Sony Playstation Konsole	DV	389,95
NeGCon	DV	84,95
3D Lemmings	DV	84,95
A-Train	DV	94,95
Actua Golf	DV	84,95
Adidas Power Soccer	DV	94,95
Adventures of Lomax	US	109,95
Andretti Racing	DV	84,95
Alone in the Dark	DV	99,95
Alien Trilogy	DV	89,95
Batman Forever	DV	84,95
Battle Arena Toshinden	DV	79,95
Battle Arena Toshinden 2	DV	94,95
Beyond the Beyond	US	104,95
Blam! Machine Head	DV	84,95
Blazing Dragons	DV	84,95
Bubble Bobble	DV	84,95
Bust-A-Move 2	DV	74,95
Casper	DV	94,95
Chessmaster 3D	DV	84,95
Chronicles of the Sword	DV	89,95
Cool Boarders	JP	139,95
Crash Bandicoot	DV	i.V.
Crime Wave	DV	i.V.
Cyberia	DV	84,95
D	DV	84,95
Darkstalkers	DV	94,95
Davis Cup Tennis	DV	84,95
Deathtrap Dungeon	DV	i.V.
Destruction Derby	DV	94,95
Descent	DV	84,95
Die Hard Trilogy	DV	84,95
Discworld	DV	84,95
Dragonheart	DV	84,95
Earthworm Jim 2	DV	94,95
Extreme Games	DV	84,95
Extreme Pinball	DV	59,95
F1	DV	99,95
Fade to Black	DV	84,95
FIFA Soccer 97	DV	84,95
Final	DV	84,95
Frank Thomas Big H. Baseb.	DV	84,95
Gamebreaker	US	109,95
Goal Storm	DV	69,95
Gunship	DV	89,95
Horned Owl	US	114,95
Impact Racing	DV	79,95
In the Hunt	DV	84,95
Iron & Blood	DV	84,95
Iron Man/XO	DV	84,95
Jumping Flash	DV	89,95
Jumping Flash 2	US	109,95
Kings Field	US	109,95
Killing Zone	DV	89,95
Krazy Ivan	DV	84,95
Lone Soldier	DV	84,95
Madden 97	DV	84,95
Magic Carpet	DV	84,95
Megatudo 2096	JP	139,95
Moto X	DV	84,95
Mickeys Wild Adventure	DV	84,95
Motortoon Grand Prix 2	JP	139,95
Myst	DV	89,95
Namco Museum Vol. 1	DV	94,95
Namco Museum Vol. 2	JP	134,95
Namco Museum Vol. 3	JP	144,95
NBA in the Zone	DV	89,95
NBA Jam Extreme	DV	84,95
Need for Speed	DV	84,95
NFL Full Contact	US	94,95
NFL Game Day	DV	94,95
NFL Quarterback Club 97	DV	84,95
NHL 97	DV	84,95

NHL Face Off	DV	84,95
NHL Powerplay Hockey 97	DV	i.V.
Ogre Battle	DV	124,95
Olympic Games	DV	84,95
Olympic Soccer	DV	84,95
Overblood	JP	139,95
Parodius Deluxe	DV	69,95
Pennant Race	US	109,95
Penny Racers	DV	84,95
Pete Sampras Extr. Tennis	DV	89,95
PGA Tour Golf 97	DV	84,95
Pitball	DV	89,95
Po'Ed	DV	89,95
Pro Pinball	DV	89,95
Project Overkill	DV	89,95
Psychic Detective	DV	84,95
Psychic Force	JP	119,95
Raging Skies	DV	94,95
Rayman	DV	84,95
Resident Evil	DV	89,95
Return Fire	DV	84,95
Ridge Racer Revolution	DV	94,95
Road Rash	DV	84,95
Romance of the 3 Kingd. IV	US	109,95
Skeleton Warriors	DV	84,95
Slam'n Jam	DV	89,95
Slam Scape	US	109,95
Shellshock	DV	74,95
Sim City 2000	DV	i.V.
Soviet Strike	DV	84,95
Space Hulk	DV	84,95
Starblade Alpha	DV	59,95
Star Fighter 3000	DV	84,95
Street Fighter Alpha	DV	79,95
Street Fighter Zero 2	JP	139,95
Strike Point	US	94,95
Shock Wave Assault	DV	69,95
Tekken 2	DV	99,95
Tetris Plus	US	94,95
The Hive	US	99,95
Theme Park	DV	84,95
Thunderhawk 2	DV	89,95
Tilt	DV	i.V.
Time Commando	DV	84,95
Tobal No.1	JP	129,95
Tokyo Highway Battle	US	109,95
Tomb Raider	DV	89,95
Top Gun	DV	94,95
Total NBA	DV	94,95
Track & Field	DV	94,95
Trilogy	US	109,95
True Pinball	DV	84,95
Tunnel B1	DV	84,95
Twisted Metal	DV	89,95
Victory Boxing	DV	i.V.
Viewpoint	DV	84,95
Virtual Golf	DV	84,95
Warhawk	DV	84,95
Williams Arcade Hits	DV	74,95
Wing Commander 3	DV	89,95
WipEout 2097	DV	94,95
Worms	DV	89,95
WWF: The Arcade Game	DV	79,95

SEGA SATURN:

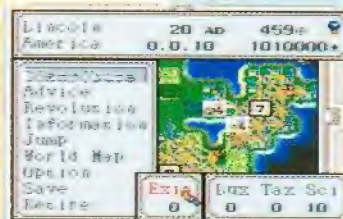
Sega Saturn Konsole	DV	399,95
3D Lemmings	DV	84,95
Alien Trilogy	DV	89,95
Alone in the Dark	DV	94,95
Athlete Kings	DV	84,95
Baku Baku	DV	94,95
Bases Loaded 96	US	89,95
Batman Forever	DV	84,95
Battle A. Toshinden Remix	DV	94,95

Black Fire	DV	84,95
Blam! Machine Head	DV	84,95
Blazing Dragons	DV	84,95
Body Special	JP	99,95
Bubble Bobble	DV	84,95
Bust-A-Move 2	DV	74,95
Casper	DV	94,95
Clockwork Knight 2	DV	99,95
Creature Shock	US	114,95
Crime Wave	DV	i.V.
Cyberia	DV	84,95
Darius Gaiden	DV	89,95
Daytona USA	DV	49,95
Destruction Derby	DV	84,95
Discworld	DV	84,95
D	DV	89,95
Earthworm Jim 2	DV	94,95
Euro 96 Soccer	DV	89,95
Exhumed	DV	89,95
Fatal Fury Real Bout	JP	149,95
F1 Challenge	DV	89,95
Fighting Vipers	JP	124,95
Gex	DV	84,95
Ghen War	DV	84,95
Guardian Heroes	DV	84,95
Gungriffon	DV	84,95
Hang On 96	DV	99,95
Hattrick Hero	DV	59,95
High Velocity	US	109,95
In the Hunt	DV	89,95
Iron Man/XO	DV	84,95
Iron Storm	US	109,95
Johnny Bazookatone	DV	49,95
Keio 2	DV	84,95
Langrisser III	JP	109,95
Madden 97	DV	89,95
Magic Carpet	DV	59,95
Myst	DV	89,95
Mystaria	DV	99,95
NBA Action	DV	84,95
Need for Speed	DV	89,95
NFL Quarterback Club 97	DV	84,95
NHL 97	DV	89,95
NHL Powerplay Hockey 97	DV	i.V.
Nights, incl. Controller	DV	139,95
Night Warriors	DV	104,95
Olympic Games	DV	84,95
Olympic Soccer	DV	84,95
Panzer Dragon	DV	49,95
Panzer Dragon 2	DV	89,95
Parodius Deluxe	DV	69,95
PGA Tour Golf 97	DV	89,95
Pro Pinball	DV	84,95
Rayman	DV	89,95
Road Rash	DV	89,95
Romance of the 3 Kingd. IV	US	119,95
Sea Bass Fishing	DV	84,95
Sega Rally	DV	99,95
Shanghai: Triple Threat	US	79,95
Shellshock	DV	89,95
Shining Wisdom	DV	89,95
Shock Wave Assault	DV	69,95
Sim City 2000	DV	89,95
Skeleton Warriors	DV	84,95
Slam'n Jam	DV	89,95
Space Hulk	DV	89,95
Star Fighter 3000	DV	84,95
Story of Thor II	DV	84,95
Street Fighter Zero 2	JP	99,95
The Horde	DV	89,95
Theme Park	DV	59,95
Thunderhawk 2	DV	89,95
Tilt	DV	i.V.
Tomb Raider	DV	89,95

True Pinball	DV	89,95
Ultimate	DV	84,95
Vallora Valley Golf	DV	89,95
Virtua Cop	DV	139,95
Virtua Fighter 2	DV	99,95
Virtua Fighter Kids	DV	84,95
Virtual Golf	DV	89,95
Wing Arms	DV	89,95
Winning Post	US	89,95
WipEout	DV	89,95
World Adv. Military Comm. 2	JP	99,95
World Series Baseball 2	DV	84,95
World Wide Soccer 97	DV	89,95
Worms	DV	89,95
WWF: The Arcade Game	DV	89,95
WWF in your House	DV	84,95
X-Men	DV	89,95

SUPER NINTENDO:

Brain Lord	US	99,95
Breath of Fire 2	DV	99,95
Chrono Trigger	US	139,95
Civilization	US	129,95
Donald Duck in Maui Mallard	DV	139,95
Dragon View	US	89,95
Earthbound	US	129,95
FIFA 97 Gold Edition	DV	89,95
Front Mission	JP	79,95
Gunforce	DV	39,95
Hole in One Golf	DV	49,95



Illusion of Time	DV	109,95
Legend of Zelda	DV	69,95
Liberty or Death	US	114,95
Lord of Darkness	US	89,95
Lufia 2	US	139,95
NBA Live 97	DV	89,95
New Horizons	US	129,95
Olympic Summer Games	DV	104,95
PGA Tour Golf 96	DV	69,95
Robotrek	US	99,95
Romancing Saga III	JP	89,95
Secret of Evermore	DV	109,95
Secret of Mana	DV	109,95
Sim City	DV	89,95
Soul Blader	JP	39,95
Super Fire Pro Wrestling	JP	49,95
Super Mario Kart	DV	69,95
Terranigma	DV	109,95
Tetris Attack	US	89,95
Tetris & Dr. Mario	DV	69,95
Ultima: The False Prophet	US	129,95
Ultimate	US	139,95
Weapon Lord	DV	69,95
Worms	DV	99,95
Wizardry V	US	79,95

MEGA DRIVE:

Light Crusader	DV	119,95
Olympic Summer Games	DV	109,95
Worms	DV	99,95

Wir haben auch eine Riesenauswahl an PC-CD Rom Spiele

M.C. GAME

Ihr PC- und Videospiel-Spezialist
Detmolder Straße 64 33604 Bielefeld
Telefon; 05 21 / 6 42 34 Fax: 05 21 / 6 42 35

Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (auf Wunsch auch per Post) Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,- Ab DM 300,- versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen

X-Com: Terror from the Deep

Weniger ehrgeizige Designer hätten die isometrischen Schlachten allein als vollwertiges CD-ROM-Spiel verkauft – bei "X-Com" verbinden sich die Alien-Gefechte mit "Sim"-ähnlichen Bau- und Forschungs-Optionen zu einem massiven Strategiekoloss.



Eure Anti-Alien-Soldaten sammeln sich im ersten Stockwerk...

Daß die englischen Brüder Julian und Nick Gollap davor zehn Jahre ausschließlich an der rundenbasierten Kampfmechanik tüftelten, merkt man dem Spiel an: Durch



...der Wechsel der Sichtebeine zeigt wie-so: Das letzte Alien sitzt auf dem Dach!

eine Unzahl von Waffen, unterschiedliche Hindernisse und die mehrstöckige Landschaft bieten Euch diese Sequenzen satte taktische Möglichkeiten. Klassische Tabletop-Spielelemente wie der sichtbare Bereich (Range of Sight) und die Schußlinie (Line of Fire) weisen auf den Hardcore-Ursprung der Isometrik-Sequenzen hin.



Blutige Straßenschlacht in San Francisco: Euer Soldat wählt zwischen verschiedenen Angriffsmöglichkeiten.

DS Die Aliens sind zurück! Von der menschlichen "X-Com"-Verteidigung geschlagen, versuchen sich die Außerirdischen diesmal unterseeisch auf unserem Planeten einzunisten. Nachdem Linien-schiffe auf mysteriöse Weise versenkt wurden, verlegt Ihr Eure XCom-Hauptquartiere auf den Meeresboden und nehmt den Kampf erneut auf. Wie der erste Teil, ein Ufo-Trendsetter, der die Thematik lange vor "Independence Day" als brisant erkannte, setzt "Terror from the Deep" auf eine komplexe Mischung verschiedener Spielelemente. Ein rotierender und auf Knopfdruck zoomender Globus verschafft Euch Übersicht über Eure Aktivitäten und das Auftauchen von außerirdischen Feinden. Um Eure Gegenmaßnahmen zu koordinieren, begeben sich eine Stufe tiefer und brütet über dem Grundriß Eurer



Abgetauchte Aliens greift Ihr mit acht Mann starken Soldaten-Teams an: Ein rundenbasiertes Gefecht beginnt!

Auch die "X-Com"-Fortsetzung ist ein komplexes und schweres Strategiespiel. Die Abwanderung der Aliens unter die Meeresoberfläche beschert Euch neue Waffen und Vehikel, aber nur eine winzige spielerische Veränderung: Je nach Schlachtfeld benötigt Ihr jetzt unterschiedliche Wummen – und damit noch ein Quentchen mehr Lerneifer. Der Spielablauf mit seinem ständigen Wechsel zwischen Globus, nüchternem Stationsgrundriß und Isometrik-Schlachtfeld blieb unverändert: Ihr erweitert Eure unterseeischen Stationen, forsch und rekrutiert, bis irgendwann der Alarm schrillt und Ihr die Jagd auf Aliens eröffnet. Die rundenbasierten Gefechte in Städten und Korallenriffen schlucken den Großteil der Spielzeit und fordern Euch durch eine respektable Zahl taktischer Möglichkeiten – kompliziert aber logisch.

Eine XCom-Basis im Grundriß: Die mit Ziffern gezeichneten Gebäude befinden sich noch im Bau, die angegebenen Tage müßt Ihr noch warten.



Während Ihr die Weltmeere auf einem rotierenden Globus nach Aliens absucht, meldet sich ein Bautrup: Der Laborblock Eurer unterseeischen Basis wurde soeben fertiggestellt.



Basis – später wechselt Ihr zwischen mehreren vollausgestatteten Verteidigungszentren. Auf der Übersichtskarte erkennt Ihr Truppenquartiere, Labors und U-Boot-Hangars, je nach Geld fügt Ihr neue Gebäudeparzellen hinzu. Mittels umfangreicher Menüs nützt Ihr Eure Ressourcen und die vorhandene Manpower. Neben Soldaten rekrutiert Ihr Wissenschaftler, die neue Waffen- und Werkzeuge für Euch ertüfeln, und Techniker, die diese Objekte produzieren. Wo der technische Fortschritt endet,

könnt Ihr bei Spielbeginn noch nicht sehen. Die Erfolgsmeldungen aus dem Labor erweitern Eure spielerischen und taktischen Möglichkeiten ständig. Auf Trab halten Euch aber auch die Aliens, die in regelmäßigen Abständen von Euren Radars erfaßt werden. Habt Ihr ein Ufo abgefangen, dümpelt ein U-Boot zur Absturzstelle, um überlebende Aliens zu terminieren und deren Körper

Euren ehrgeizigen Wissenschaftlern zu übergeben. Leichter gesagt als getan: Auch nach dem Absturz wollen sich die Feinde nicht ergeben, sondern verteidigen Ihr Raumschiffwrack mit intergalaktischer Artillerie. Die taktischen Gefechte in isometrischer Meereslandschaft sind der Höhepunkt jeder Alienjagd. Rundenweise bewegt Ihr Eure schwerbewaffneten Kämpfer, postiert sie hinter schützenden Korallwänden und stürmt schließlich das Wrack. Gefährlich wird's, wenn Euer Radar ein eindringendes Ufo verliert und die Aliens irgendwo in einer Großstadt eine Panik auslösen. Auch in diesem Fall rückt Ihr aus – macht Euch auf harte Gegenwehr gefaßt. Eine Niederlage verärgert wiederum die Regierung und belastet Euer Budget. *wi*

75%

SPIELSPASS

TERROR FROM THE DEEP

HERSTELLER
Microprose

SYSTEM
Playstation

ZIRKA-Preis
100 Mark

GRAFIK 62% **SOUND** 65%

Die Aliens tauchen ab: Unterwasser-Sequel des komplexen Strategiespiels mit Management-Elementen und deftigem B-Movie-Flair.

16

A NEW FACE IN SIEGEN! Versandpreise

Sony ★ Sega ★ Nintendo ★ PC

GAME-PLANET

Ankauf und Verkauf ★ neu und gebraucht

Sony Playstation

Sony Playstation, dt.	DM 379,79
Lenkrad und Pedal	DM 149,90
Wipeout 2097	DM 88,88
Soviet Strike	DM 88,88
Destruction Derby 2	DM 88,88
Resident Evil	DM 88,88
Soul Edge	DM 98,95

Saturn

Saturn incl.	
Sega Rally	DM 449,99
Sim City	DM 98,90
Tomb Raider	DM 88,88
Exhumed	DM 88,88
Die Hard Trilogy	DM 94,95

Nintendo 64

Konsole dt.	DM 399,00
Konsole us.	DM 599,00
Konsole jap. incl.	DM 759,00
Mario 64 und Pilot Wings 64,	
RGB-Umbau + Netzwanbler	
Ware Race (jap.)	DM 199,00
Pilot Wings (us.)	DM 169,00
Mario 64 (us.)	DM 169,00

Wir haben sie noch: Nostalgiekonsolen, z.B. Mega-Drive, Neo-Geo usw.
Preisänderungen vorbehalten!

Glückaufstraße 24, 57076 Siegen Mo-Fr 14-18.00 Sa 9-12.30
Tel: 02 71 / 7711-573 ★ Fax: 02 71 / 7711-574

UFO-Games

Ankauf - Verkauf - Tausch

Sony - Sega Saturn - Nintendo 64 - SNES -
Mega Drive - Mega CD - Game Boy -
Game Gear - PC-Spiele usw.

Tel.- u. Fax: 030-859 36 35
Bundesallee 71, 12161 Berlin

Video-Drom

Playstation

Sony Playstation	384,00
Controll Pad	59,00
Negcon-Pad	84,00
Mad-Catz	149,00
Gamebuster	89,00
Memory Card 15 Blocks	49,00
Memory Card 8 Meg	89,00
A-Train	99,00
Actua Golf	89,00
Battle Toshinden 2	99,00
Blazing Dragons	94,00
Burning Road	99,00
Casper	89,00
Crash Bandicoot	99,00
Davis Cup Tennis	99,00
Hard Trilogy	99,00
Fade to Black	89,00
Formel 1	99,00
Jumping Flash 2	89,00
Madden NFL	97,00
Mario Andretti Racing	99,00
NHL '97	89,00
Resident Evil	99,00
Tekken	89,00
Tekken 2	99,00
Wipe Out 2097	99,00
Tunnel B1	99,00

Saturn

Sega Saturn + Sega Rally	464,00
Controllpad	44,00
Arcade Racer	119,00
Memory Card 8 MBit	89,00
Gamebuster	89,00
Alien Trilogy	89,00
Athlete Kings	89,00
Battle Monsters	89,00
Black Fire	99,00
Blazing Dragons	94,00
Casper	89,00
Cyberia	84,00
Daytona USA C-Edition	94,00
Hard Trilogy	89,00
Discworld	84,00
Exhumed (Okt.)	89,00
Lemmings 3D	99,00
Madden NFL	97,00
NBA Live '97	94,00
Nights + Pad	139,00
PGA Tour '97	99,00
Sim City 2000	89,00
Virtua Cop 2 + Pistole	149,00
Virtua Fighter 2	89,00
Virtua On	94,00
Virtua Golf	99,00
Tunnel B1	99,00

Porto & Verpackung 9,00 DM + 3,00 DM Nachnahmegebühr
Versand erfolgt per UPS, auf Wunsch auch mit Post
Vorkasse (nur Euroschecks)

Tel. 05071 912746

Fax 05162/91803

JETZT AUCH IM INTERNET:
<http://www.trv.de/video-drom>

Test 'N Take

Computer- & Videospiele

030 - 46 40 44 11
Brunnenstr. 54, Berlin-Wedding
direkt am U-Bahnhof Bernauer Str.

PlayStation 389,95

A Train*	dt 99,95
Andretti Racing	dt 99,95
Baphomets Fluch*	dt 89,95
Blam! Machinehead	dt 89,95
Blazing Dragons	dt 99,95
Burning Road*	dt 59,95
Bust a Move 2	dt 89,95
Chronicles of the Sword*	dt 109,95
Crash Bandicoot*	dt 89,95
Davis Cup Tennis	dt 89,95
Die Hard Trilogy*	dt 89,95
Discworld (kompl. deutsch)	dt 89,95
Fade to Black	dt 109,95
FIA Formel 1	dt 59,95
FIFA Soccer	dt 99,95
Gunship	dt 89,95
Jumping Flash 2*	dt 89,95
Namco Smash Tennis*	dt 89,95
NHL Hockey '97*EA	dt 89,95
Onside Soccer*	dt 99,95
Pete Sampras Tennis*	dt 79,95
Power Play Hockey*	dt 89,95
Poed*	dt 89,95
Projekt Overkill*	dt 89,95
Penny Racers	dt 99,95
Resident Evil	dt 89,95
Return Fire	dt 89,95

Sim City 2000*

Soviet Strike*	dt 89,95
Star Gladiator*	dt 89,95
Syndicate Wars*	dt 109,95
Tekken 2	dt 84,95
Time Comando	dt 89,95
Tomb Raider*	dt 99,95
Top Gun	dt 89,95
Tunnel B1*	pal 89,95
Warhammer: ... Rat*	dt 59,95
Warhawk	dt 89,95
Wing Commander III	dt 99,95
Wipe Out 2097	dt 59,95
WWF Wrestlemania	dt 59,95

Saturn 444,-

Alien Trilogy	dt 99,95
Blam! Machinehead	dt 99,95
Blazing Dragons	dt 69,95
Bust a Move 2	dt 89,95
"D"	dt 69,95
Darius 2*	dt 84,95
Dark Savior*	dt 99,95
Daytona Champ. Edt.*	dt 89,95
Destruction Derby	dt 89,95
Discworld	dt 99,95
Exhumed	dt 89,95
Fighting Vipers*	dt 89,95
Guardian Heros	dt 89,95
Gun Griffon	dt 89,95

Mystaria	dt 99,95
Need for Speed	dt 84,95
Nights + Pad	dt 139,95
Panzer Dragoon 2	dt 99,95
Road Rash	dt 99,95
Sea Bass Fishing	dt 89,95
SEGA Rally	dt 89,95
Shining Wisdom	dt 99,95
Sim City 2000	dt 79,95
Skeleton Warriors*	da 89,95
Story of Thor 2	dt 89,95
Streetfighter Alpha 2*	dt 49,95
Thempark	dt 89,95
ThreeDirtyDwarves	dt 89,95
Tomb Raider*	dt 89,95
Virtua Cop 2*	dt 89,95
Virtua Fighter Kids	dt 99,95
Worldwide Soccer '97	dt 89,95
Worms	dt 59,95
WWF Wrestlemania	dt 99,95
Virtual Open Tennis	dt 99,95

SuperNintendo

Donald in Maui Mallard	dt 129,95
Lufia*	dt 119,95
Terranigma*	dt 119,95

Jaguar

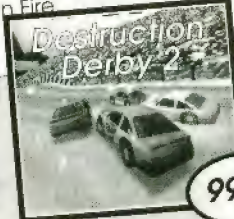
Theme Park	us 59,95
Tempest 2000	dt 69,95
WhiteMan + 4 Sp.AdT	dt 69,95

Tunnel B1

89,95*



89,95*



99,95*

159,95



Lenkrad für Playstation

030-627 09 154

Mo bis Sa von 10.00 - 20.00 Uhr
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin
3 min vom U-Bhf Hermannplatz
Händleranfragen sind willkommen.



David Perry oder Miyamoto sehen angestellte Entwickler-Teams recht wenig vom Gewinn. Die Gehälter reichen hier von weit überdurchschnittlichen Verdiensten bis zum Hungerlohn für blutdürstige oder freischaffende Idealisten. Übrigens: Bislang hat kein Verlag eine verbilligte „Unsere miesesten Titel“-Kollektion geplant. PR-Leute, die mit schlechter Qualität werben, sind uns nicht bekannt.

Eure Meinung: Preisfrust

Es ist unverständlich, daß Sega und Sony erst jetzt mit CD-Preissenkungen beginnen: Bei günstigerem Hardware- und Software-Angebot hätten sicher viele Kunden über die anfangs lückenhaften Spiele-Bibliotheken hinweggesehen und zugegriffen. Andererseits: Sollten sich diese Spiele zu guten Preisen besser verkaufen als gute Titel zu überkauften Kosten?

Heinz L. Männchen, Wichtelburg

Ich bin mit den CD-Preisen ganz einverstanden. Zwar sind rund 100 Mark nicht gerade günstig, aber entgegen Modulen sind die Preise noch immer human. Zudem bekommt man auf CDs mehr geboten, wie z.B. tolle FMV-Sequenzen – und schließlich wollen die Händler auch noch etwas verdienen. Nintendo verteidigt die teuren Module zwar mit kürzeren Ladezeiten, aber soll man für die Zeitersparnis mehr Geld lohnen? Außerdem können auch geschickte Programmierer die Wartezeiten verkürzen (siehe „Virtua Fighter 2“ oder „Nights“). Sollte es beim Preisgebot von rund 150 Markern pro Modul bleiben, bezahle ich für ein N64-Spiel genauso viel wie für zwei günstige Playstation-CDs – so kann Nintendo kein Geschäft mit mir machen!

Michael Grössl, Ulm

Ich finde es ziemlich dreist, was die Spielevertrieber mit uns Konsumenten treiben. Sie nutzen es schamlos aus, daß wir unsere CDs nicht einfach auf die Festplatte ziehen können und verlangen im Vergleich zu den PC-Titeln Wahnsinnspreise. Auch

die günstigeren Klassikerangebote können mich nicht darüber hinwegtrösten. Sega und Sony sollen endlich begreifen, daß sie durch Senkung der Spielepreise viel mehr Konsolen verkaufen können.

Christoph Hufeldt

Ich gönne den Programmier-Teams ja den Preis für jahrelange Arbeit, aber die Resultate sollten ihr Geld auch wert sein. Für Top-Titel wie „Formel 1“ und „Resident Evil“ zahle ich zwar nicht gern, aber notgedrungen rund 100 Mark. Allerdings sehe ich nicht ein, warum ich für ein mittelmäßiges Spiel denselben Preis berappen soll – lieber verzichte ich darauf. Statt dessen sollte sich der Preis zwischen 60 und 80 Mark bewegen, schließlich bekommt man ältere PC-Titel sogar schon ab 40 Mark. Je billiger ein Spiel ist, desto öfter wird es verkauft!

Alexander Krenz, Freinsheim

Ich habe meine Playstation direkt nach dem PAL-Release für 5100 öS gekauft. Mittlerweile kostet das Gerät die Hälfte, und die Preise fallen weiter. Laut MANIAC verdienen die Hersteller an Geräten kaum noch, also müssen die Gewinne mit teuren Spielen eingestrichen werden – andernfalls sitzen die Firmen bald auf dem Trockenen.

Stefan Riedler, Weiz (Österreich)

Für die meisten Händler rentiert sich ein Spiel erst beim Verkauf monströser Stückzahlen – mit 20 Mark Gewinn pro Spiel ist der Laden noch gut dabei. Die Module sind für kleine Händler ein gutes Stück riskanter – bleibt man auf dem Titel sitzen, tut der teure Ladenhüter der Geschäftskasse noch mehr weh. Zudem werden oft Zusatzchips in die Cartridges eingebaut, um der Hardware Rechenleistung zu ersparen. Um die teuren Bauteile zu finanzieren, werden die Preise meist erhöht. Modul-Hersteller haben also weniger Handlungsspielraum bei ihrer Preisgestaltung. Bis auf Brachenstars wie

It's a MANIAC

Ich, 21 Jahre jung, bin treuer MANIAC-Leser. News, Layout und Texte sind (bis auf die Tippfehler) immer spitze, nur an den Wertungen habe ich zu meckern: Entweder kritisiert Ihr zu hart oder zu lasch. „Resident Evil“ hätte ein Prädikat verdient – die Grafik ist (bis auf einzelnes Clipping) absolut sauber, das Spielgeschehen fesselt von der ersten bis zur letzten Minute. „Mario 64“ hingegen habt Ihr in höchsten Tönen gelobt, nicht ein Kritikpunkt war zu finden. Zwar halte auch ich die jüngste „Mario“-Episode für ein Meisterwerk, allerdings konnte ich von einem Quantensprung nur wenig feststellen – die 3D-Welt ist so komplex, daß ich immer nur im Kreis gelatscht bin. Wer sich „Crash Bandicoot“ angesehen hat, weiß, daß es noch bunter geht. Zuletzt noch ein Tip: Vermerkt doch in Eurem Test-Teil künftig, ob die Titel auf einem 50-Hertz-Gerät langsamer sind.

Oliver Herber, Uetersen

Um die komplexen „Mario 64“-Welten würdigen zu können, mußt Dir das Modul vor dem heimischen Flimmerkasten zu Gemüte führen und konzentriert spielen: Die Orientierung fällt kinderleicht – auch ohne Automap-Funktion. Zudem bedeutet bunt nicht zwangsläufig gut: Einige der optisch eindrucksvollsten Titel überzeugen gerade durch eine dezente Farbwahl („Resident Evil“). Zum PAL-Problem: Ohne entsprechende Anpassung läuft Original-60-Hz-Software auf 50-Hz-Konsolen immer langsamer. Erst wenn eine vollwertige PAL-Adaption erscheint, kannst Du den Titel ohne Abstriche genießen. In unserem Feature „Grauzone Letterbox“ (MANIAC 4/96) erklären wir das Umsetzungs-Handicap im Detail.

Grafik-Rüffel

Auch wenn Ihr für mich eines der besten deutschen Videospiel-



magazine seid, beim "Time Commando"-Test in Ausgabe 10/96 traute ich meinen Augen nicht. Ihr habt dieses geniale Actionspiel mit gerade mal 67% Spielspaß und 78% Grafik abgespeist! Super Grafik, guter Sound und jede Menge Abwechslung bei drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen müssen doch für ein Prädikat ausreichen! Das minimale Ruckeln registriert man beim Spielen kaum. Bewertet Ihr eigentlich nur Werbe-Bomben und Arcade-Umsetzungen gut? Komisches Wertungssystem, wo die 16-Bit-reife "Motor Toon GP 2"-Optik 83% einheimst und sich "Time Commando" mit indiskutablen 78% begnügen muß. Das ist hoffentlich ein einmaliger Ausrutscher. Zum Schluß noch kurz meine Stellungnahme zum Thema "Preisfrust": Wo bleiben denn die verbilligten Titel, für die Sony und Sega seit Monaten die Werbetrommel rühren? Beide sollten sich ein Beispiel am PC-Markt nehmen.

Markus Bloß, Meinheim

Ein hübsches Outfit reicht nicht für ein MAN!AC-Prädikat, andererseits hat "Motor Toon GP 2" auch ohne Werbekampagne die von Dir kritisierte Grafikwertung abgesahnt.

Dein 16-Bit-Vergleich hinkt: Nenne uns ein Super-NES- oder Mega-Drive-Spiel mit "Motor Toon"-Optik, und wir widmen dem Titel einen Schwerpunkt nebst technischer Detail-Analyse.

Job-Suche

Winnie Forsters "Jobs mit Zukunft"-Artikel in MAN!AC 10/96 hat mein Interesse geweckt. Vielleicht können Sie mir Auflistung und Beschreibung von Berufen in der Spielebranche zusenden. Dankbar wäre ich außerdem für Kontaktadressen oder den Verweis auf einschlägige Literatur (falls vorhanden).

Oliver von der Lippe, Essen

Einen Lehrstuhl oder "einschlägige Literatur für Zocker" gibt es nicht – bewerbe Dich am besten direkt bei einer der großen Spielefirmen in Hamburg oder München, Köln oder Frankfurt.

Layout-Optimierung

Von dem neuen MAN!AC-Layout bin ich absolut begeistert. Ich finde es gut, daß Ihr Euer Heft ab und zu überarbeitet und nicht jahrelang auf ein und demselben Niveau verharrt. An der qualitativen Berichterstattung hat sich zum Glück nichts geändert. Nach wie vor ist MAN!AC mein wesentlicher Ratgeber, wenn es um die Auswahl meiner Spiele geht – und damit bin ich (fast) immer gut gefahren.

Paul Michelberger, Dortmund



„Rollenspiel-Rüge“

Wer mit Vorliebe Rollenspiele verschlingt, hat in der 32-Bit-Ära den Gürtel enger geschnallt. Während die anderen Genres regelmäßig mit Hardware-gerechtem Nachschub versorgt werden, will man den Abenteurer bis auf wenige Ausnahmen mit verspäteten 16-Bit-Adaptionen bei Stange halten. Mäßige Nippon-Hypes wie "Beyond the Beyond" geben dem Fan zu denken... seid Ihr mit der RPG-Qualität zufrieden oder fordert Ihr dasselbe Präsentations-Niveau wie bei den anderen Genres?

16-Bit-Pension

Die Fachpresse schneidet mal wieder einigen Videospielsystemen den Kopf ab – angeblich haben sich mittlerweile alle Videospieler einen Saturn oder eine Playstation zugelegt. Das 3DO haben sich viele Spieler auf Eure Empfehlung hin zugelegt, mittlerweile erscheinen keine Spiele mehr. Eine tolle Leistung der Fachpresse! Das Neo-Geo wurde ohnehin schon immer schlechtgemacht. Fazit: Kaum ein deutscher Videospieler kennt das Gerät. Aber immerhin wird noch alle paar Monate ein Titel getestet – so schlecht ist das Gerät wohl doch nicht. Die 16-Bit-Testsparte wird auch immer schmaler, obwohl in den vergangenen Monaten solide Import-Kost erschien. Toll sind auch Eure Berichte über die angeblichen 1:1-Umsetzungen von Spielhallentiteln wie "Sega Rally" oder "Virtua Fighter 2". Die Details einbußen bei Arcade-Umsetzungen sind doch offensichtlich – wie man an "Fatal Fury" auf dem Saturn sieht!

Videospiele Club Garbsen

Laut unseren Umfragen haben die meisten von Euch für die 32-Bit-Geräte Partei ergriffen. Das Neo-Geo war schon immer ein Insider-Produkt für Prügel-Fans, das nicht durch die Fachpresse, sondern durch einen hohen Preis und fehlendes Marketing in eine Nische gedrängt wurde. Hardware-Perlen wie SNKs 16-Bit-Wunder halten wir in Ehren, obwohl bestenfalls 1000 Spieler das Gerät in Deutschland nutzen. Trotzdem müssen wir unsere Seiten für Themen von allgemeinem Interesse reservieren. Geräte wie das 3DO haben wir nicht "beworben": Wir berichten über Systeme und bieten Euch Richtlinien – über den Kauf einer neuen Hardware entscheidet Ihr selber.

IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi) gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Robert Bannert (rb), Christian Blendl (cb), Tobias Hartlehnert (th), Andreas Knauf (ak), Oliver Ehrle (oe, freier Mitarbeiter)

Die Redaktion erreichen Sie unter
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-17
MANIAC online: www.logon.de/maniac

Layout: Andrea Danzer, Robert Bannert, Christian Blendl, Oliver Ehrle, Winnie Forster, Martin Gaksch, Andreas Knauf, Daniel Wagner

Titelgestaltung: Andrea Danzer

Titelmotiv: "Tomb Raider", © Eidos Interactive

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP

Telefon (0 82 33) 74 01-12

Telefax (0 82 33) 74 01-17

Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky

Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MANIAC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich

Einzelverkaufspreis: 5,90 DM

Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM

Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG,

Telefon 089/31906-10

Lithographie: Typework GmbH,

Bgm.-Wegele-Str. 6, 86167 Augsburg

Druck: Oberndorfer Druckerei,

A - 5110 Oberndorf/Salzburg

Urheberrecht: Alle in MANIAC veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in MANIAC unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 1996 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH

Anschrift: **Wallbergstraße 10, 86415 Mering**

Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf

INSERENTEN

2nd2none	83
AB Games	65
Acclaim	20, 21
aRJay Games	53
BMG Interactive	4, 29
Dynatex	79
Eidos Interactive	39
Flying Arts	65
Freak's Shop	61
Funtronixx	75
Game Castle	79
Game Shop	83
Game Planet	101
Gamestore	55
Grobis Gameshop	97
Jöllenneck	71
Konami	91, 93, 95
Laguna	35, 56, 57
Line Edition	83
M.C. Game	99
Maro	43
Mega Game Point	99
Megaboink	83
Metropolis	51
Mindscape	25
Mystic Games	79
Nintendo	11, 115
Playcom	47
Psygnosis	2, 3
Sega	33
Softgold	23
Sony	17
Test & Take	101
Theo Kranz Versand	30, 31
Tradelink	75
TV Games	83
UBI Soft	75
UFO Games	101
Video & Game	85
Videodrom	101
Virtual World	97
Zapp Games	97

Laserdisc



Twister

Ein Wirbelsturm fürs Heimkino: Wer diese Laserdisc in vernünftiger Lautstärke mit AC-3-Equipment hört, der ist danach mehr durchgeschüttelt als beim spektakulärsten Disney-Ride. "Twister" hat den mit Abstand effektivsten Sound der Gegenwart. Nun gut, er spult zwar auch die doofste Story der Neuzeit ab (Kopf an Kopf mit "Independence Day"), doch aufgrund der Spezialeffekte sei ihm dies verziehen. Helen Hunt und Bill Paxton sind die Anführer einer verrückten Clique von "Stormchasern", die mit wenig Geld und viel Idealismus die Vorwarnzeit für Tornados entscheidend erhöhen wollen. Dazu müssen Sie ihr Techno-Mobil "Dorothy" einem aktiven Tornado vor den Schlund legen, um anschließend Daten zu sammeln. Das Ganze entwickelt sich zur FX-Tour-de-Force mit fliegenden Kühen, aber ohne gehaltvolles Beiwerk.

Twister, NTSC, eine Laserdisc CLV, 113 Minuten, Widescreen (2.35 zu 1), Dolby Surround, AC-3, THX, ca. 35 US-Dollar



Laserdisc

The Mask



Jim Carrey's bislang bester Film überzeugt mit einer frechen Mischung aus schrillum Humor und fantastischen Special-FX. An der Filmwertung ändert sich gegenüber unserem Premieren-Test (MAN!AC 5/95) nichts, lediglich AC-3-Freaks sollten ihre LD tauschen. Alternativ gibt's eine CAV-Special-Edition für 70 US-Dollar. Die Bildqualität ist bei beiden Versionen brillant.

The Mask, NTSC, eine Laserdisc CLV, 101 Minuten, Widescreen (1.85 zu 1), Dolby Surround, AC-3, THX, ca. 40 US-Dollar



Comic

Stray Bullets



David Lapham erzählt mit hartem Schwarz/ Weiß-Kontrast und viel Gefühl vom Exzeß eines Killerduos: Während sich im Kofferraum die Leichen stapeln, suchen die beiden Mörder in sarkastischen Dialogen nach Rechtfertigungen für ihre Verzweiflungstaten – bis der zurückgebliebene Joey Amok läuft und nach etlichen Unschuldigen schließlich seinen Partner erschießt.

Stray Bullets: Band 1, David Lapham, 28 Seiten (sw), Feest Comics, erhältlich bei Comic Time, Augsburg, Tel.: 0821/513001



PC X TREME

JETZT AM KIOSK!

PC-SPIELE FÜR KENNER

XPRESS ... NACHRICHTEN AUS JAPAN, USA & EUROPA

XRATING ... DIE SPIELE DES MONATS

XTENSION ... 3D-KARTEN IM SPIELETEST

XCLUSIVE ... C&C 2 IM STRATEGIEVERGLEICH





Sony

Beyond the Beyond (us)	115.-
Blast Chamber (us)	115.-
Die Hard Trilogy (us)	115.-
Disruptor (us)	115.-
Formel 1 (us)	115.-
Lomax in Lemmingland (us)	115.-
NBA Jam Extreme (us)	115.-
NHL Powerplay '96 (us)	115.-
NHL Hockey '97 (us)	115.-
Project Overkill (us)	115.-
Syndicate Wars (us)	115.-
Star Gladiator (jp)	139.-
Baphomets Fluch (dv)	89.-
Crash Bandicoot (dv)	99.-
Chronicles o. t. Sword (dv)	89.-
Destruction Derby 2 (dv)	99.-
Namco Prime Goal (dv)	89.-
Pete Sampras Tennis (dv)	89.-
Soviet Strike (dv)	99.-
Wipe Out 2097 (dv)	89.-
Multinorm PSX RGB	489.-
NeGcon	85.-
8 meg Memory Card	79.-
PSX BOOT CHIP	50.-

Saturn

Blast Chamber (us)	115.-
Bedlam (us)	115.-
Bug Too (us)	115.-
Crime Patrol (us)	115.-
Dragon Force (us)	115.-
Fighting Vipers (us)	115.-
Hexen (us)	115.-
NBA JAM Extreme (us)	115.-
Street Racer (us)	115.-
Virtua Cop 2 (us)	115.-
BLAM! Machinehead (dv)	89.-
Bombberman (dv)	99.-
Tomb Raider (dv)	99.-
Worldwide Soccer'97 (dv)	89.-
Multinorm Saturn RGB	559.-
Game Buster	99.-
Joypad	59.-

N64

N64 RGB (us) + Mario 64	700.-
Wave Race (us)	159.-

Neuheiten telefonisch erfragen !!!

STÄNDIG NEUHEITEN & SONDERANGEBOTE !
Fon: 07171/81515 + 86303

Preishammer: Multinorm PSX+RGB Kabel+ Spiel 529.-

2nd2none GbR - Greter/Stübenvoll-Heubacherstr. 44 - 73529 Schwäb. Gmünd
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten ! FAX: 07171-81554

Silver Star Video Games

Phone: 0044385991157

Fax: 0085224052650

PSX Software

Soul Edge
Destruction Derby 2
Tomb Raider
Exhumed
Disruptor
Blast Chamber

Saturn Software

Micro Machines V3
Armed
Dawn of Darkness
Magic Card V 2

Saturn Hardware

Boot Chip 35 DM

PSX Hardware

RGB Kabel 15 DM
Joypad 16 DM

Nintendo 64

PSX Boot Chip

15 DM

VCD

ID 4

Twister

From Dusk til Dawn

Nintendo 64

+ RGB + 110/220 V
+ Mario 64 + Pilot Wings
Jap.

680 DM

Wave Race Mario Kart 64
Tetrisphere Golden Eye

Disk Drive für Nintendo 64 !

Preise ändern sich täglich also anrufen !

Bank: Deutsche Bank Stuttgart
Name: Brian Kane
Kto. Nr. 14 95 44 9
BLZ: 600 700 70

Traut euch, wir
sprechen Deutsch !

GAME SHOP

Paul-Hindemith-Str. 10 37574 Einbeck

Ankauf, Verkauf & Tausch
PC-CDROM, Playstation, Saturn, S-NES,
Mega Drive und Gameboy

**Alle Neuheiten für PSX,
SATURN & PC CDROM**

Tel/Fax: 05561/3094

LINE EDITION

SONY PLAYSTATION:	SEGA SATURN:	NINTENDO 64:	PC CD-ROM
Trilogy DT 89,90	Bug Tool ab 99,90	Grundgerät JP & US	Call Command&Conquer 2 79,90
Destruction Derby 2 dt 99,90	Tomb Raider DT 99,90	K.I. Gold US	169,90 Crusader 79,90
Wipeout 2097 DT 99,90	Nights JP & US ab 119,90	Trilogy US	169,90
Gensa Suikoden US 119,90	Virtua Cop 2 ab 119,90	Robotech US	169,90
Kings Field 2 US 119,90	Dark Savior (Landst.2)	129,90	Mario Kart JP (Dez) 199,90
Arc the Lad 2 JP 149,90	Daytona Circuit (Nov)	129,90	Shadow o.t. Empire 199,90
Dokusei 2 (Dez) 149,90	Longraiser 3 JP	129,90	Waverace JP 199,90
Dragon Knight 4 (Dez) 149,90	Lunar Silver Star	129,90	SUPER NINTENDO:
Popolocrois JP 149,90	Master of Monster JP	129,90	Y's 5 109,90
Psychic Force JP 149,90	Ogre Battle JP	129,90	Front Mission 1 129,90
Rage Racer (6.12.) 149,90	Riglord Saga 2 JP	129,90	Lufia 2 US 149,90
Star Gladiator JP 149,90	Shining Holy Ark	129,90	Terranigma
Vandal Hearts RPG 149,90	Thunderforce JP	129,90	MAGAZINE:
Wild Arms (RPG) 149,90	Toshinden URA	129,90	Gamefront DT 4,90
Soul Edge (Dez.)	Call FF Real Bout + Modul	159,90	Gamefan US 15,00

LINE EDITION Medienvertrieb
Postfach 13 23 • 71257 Weil der Stadt
☎ 07033 / 80237 • Fax 07033 / 7933

Gebrauchtspele !

— An- und Verkauf —

SEGA • Nintendo • NEO-GEO • Sony

030 / 7 87 51 92 — 030 / 7 81 15 36

"Marktübersicht Telespiele" gratis!

TVGAMES

10823 Berlin Schöneberg, Grunewaldstr. 81 — 787 51 92
13353 Berlin Wedding, Brüsseler Str. 19 — 453 22 73

MEGABOINK

TEL. 0941 - 99 83 76 / FAX - 94 93 25

SATURN, PLAYSTATION
NINTENDO 64, SN, MD,
NEO GEO CD, MANGA,
LASERDISC, HEIMKINO

SEGA SATURN

Street Fighter A. 2	129.-
Worldwide Soccer	99.-
Blam Machineh. dt.	94.-
Fighting Vipers	129.-
Soviet Strike	129.-
Virtua Fight. Kids	99.-
Fifa Soccer dt.	79.-
Legacy of Kain us	129.-
3 Dirty Dwarves us	119.-
Wing Arms	79.-
Tunnel B1 dt.	99.-

PLAYSTATION

Die Hard Trilogy us	119.-
Crash Bandicoot a.A.	
Fox Hunt us	119.-
Syndicate Wars us	129.-
Area 51 us	129.-
Burning Road dt.	99.-
Legacy of Kain us	129.-
NHL '97 dt.	99.-
Spot goes to Hollyw.	129.-
Tobal Nr. 1 jp.	129.-
Wipeout XL dt.	99.-

N 64

Grundgerät, Joypads,
Mario 64, Pilotwings,
Waverace,
Shadow of t. Empire ...
aktuelle Preise: a. A. !!!

GAMES - ANGEBOTE !

Super NES ab: 29.-
Mega Drive ab: 29.-
Gameboy je St.: 29.-
Mega CD's je St.: 19.-

Neu ! Neu ! Neu !
Gesamt-Katalog
gegen 3.- (Bfmk.)
gleich anfordern

MEGABOINK : Home Entertainment
Prüfeninger Weg 9 • 93080 Pentling
(bei Regensburg - Autobahnausf. Pentling)
Laden-Öffnungszeiten: Mo - Fr: 14.00 - 19.00 Uhr

VERSAND
+ LADEN



VHS-Anime Devil Hunter Yohko



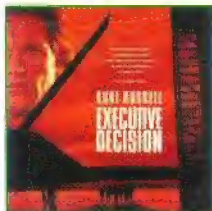
Schülerin Yohko kann es nicht fassen: Als Dämonenjägerin Nr. 108 ihres Clans soll das hübsche Mädchen finstere Ausgeburt der Hölle aus der Menschenwelt verbannen. Trotz der unverblühten Erotik- und Splattersequenzen kann der Anime mit seiner gewöhnlichen Hack'n' Slay-Story kaum überzeugen:

Yohko mischt Dämonen auf, hat ausgiebigen Sex und zieht am Ende siegreich von dannen. Die Story ist vorhersehbar, die Hardcore-Szenen für Splatterfans zu unspektakulär. *oe*

Devil Hunter Yohko, 111 Minuten (VHS-Pal, HiFi Stereo, uncut & unzensiert), ab 16 Jahren, japanischer Originalsoundtrack mit deutschen Untertiteln. Erhältlich bei ACOG, Seiters, Tel. 02626/8658



Laserdisc Executive Decision



Bitte keine Vorurteile: Trotz des Gastauftritts von Steven Seagal entwickelt sich "Executive Decision" zu einem nervenaufreibenden Action-Thriller. An Bord eines vollbesetzten Passagierflugzeuges nähern sich Terroristen samt Nervengas-Bombe

der amerikanischen Hauptstadt. Mit Hilfe von US-Elitekriegern entert Pentagon-Mitarbeiter Kurt Russel kurzerhand den Flieger – unentdeckt von den Bösewichten und mitten in der Luft! Daraufhin entfaltet sich dank verschiedener Missionen ein spannender Nervenkrieg: "Bombe entschärfen", "Flugzeug übernehmen", "Terroristen erschießen" und "Landen ohne Pilot" in knapp zwei Stunden Echtzeit. Bild und Ton sind gut.

Executive Decision, NTSC, zwei Seiten CLV, eine Seite CAV, 133 Minuten, Widescreen (2.35 zu 1), Dolby Surround, AC-3, ca. 40 US-Dollar



Laserdisc X-Files



Das Six-Pack ist komplett: Nach den ersten drei Double-Feature-Laserdiscs sind nun sechs weitere X-Files-Folgen auf LD erhältlich. Erneut wurden Episoden der ersten Staffel auf Silberscheibe gebannt – demzufolge gibt's keinen Surround-Sound. Auffallend sind die farblich wunderschönen Covers, die Bildqualität ist nur mittelpochig. Auf den Discs erwarten uns "Squeeze" & "Tooms", "Darkness Falls" & "The Erlenmeyer Flask" sowie "Beyond the Sea" & "E.B.E." – jeweils mit Chris-Carter-Einleitung.

X-Files, Vol. 4 bis 6, NTSC, je eine Laserdisc CLV, je ca. 90 Minuten, Vollbild, Stereo, je ca. 30 US-Dollar



Anime-Tour Cyber Vision Night



Europapremiere für "Armitage 3": Wer den düsteren Science-fiction-Anime in stilgerechter Atmosphäre



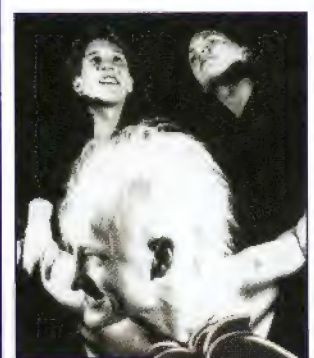
genießen will, sichert sich Karten für die "Cyber Vision Night", die Japan-Spezialist ACOG in Zusammenarbeit mit dem Industrial-Label Offbeat veranstaltet. Im englischen Originalton besteht "Armitage 3 – Poly Matrix" aus vier Teilen der Armitage-Serie, die mit 20 Minuten unveröffentlichtem Material bereichert wurden. Diese Version gibt's exklusiv für

Tour-Daten von Cyber Vision

- 29.11. – Chemnitz (Kraftwerk)
- 30.11. – Potsdam (Lindenpark)
- 01.12. – Dresden (Starclub)
- 03.12. – Hannover (Capitol)
- 04.12. – Herford (Kick)
- 05.12. – Bochum (Zeche)
- 06.12. – Sint Niklaas (T' Syndrom)
- 07.12. – Utrecht (Culturzentrum)
- 10.12. – Stuttgart (Röhre)
- 11.12. – München (Strom)
- 12.12. – Giessen (Ausweg)
- 13.12. – Hamburg (Honigfabrik)

"Cyber Vision"-Besucher. Der Anime mit den Synchronstimmen von Kiefer Sutherland (Flatliners) und Elisabeth Berkley (Showgirls) wird auf eine dreimal vier Meter große Leinwand projiziert, für wuchtigen Sound sorgt professionelle Konzert-Beschallung.

Im abendfüllenden



Programm werden Animefans nicht nur durch den actionlastigen Cyberpunkthriller unterhalten: Die drei Technocore-Crossover-Bands Haujobb, Steril und Covenant (Bilder links und unten) heizen Euch danach mit wuchtigen Electro-sounds ein. Dank brandneuer Alben der Bands und auffrisiertem Liveprogramm lockt das Festival auch Fans elektronischer Musik. Mit ein bisschen Glück trifft Ihr in Süddeutschland sogar auf MAN!AC Olli, der sich seine "Cyber Vision"-Karten bereits reserviert hat. *oe*



WIR GEBT EUCH DEN WAHNSINN JEDEN MONAT

Mit dem **MANIAC**-Abo liegt Ihr immer richtig: Ihr bekommt das neueste Heft schon Tage vor dem offiziellen Kiosk-Start & spart Geld im Vergleich zum Einzelverkaufspreis! Euer **MANIAC**-Abo läuft ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann um ein weiteres Jahr. Natürlich könnt Ihr zum Ablauf eines Jahres kündigen, indem Ihr uns rechtzeitig (vier Wochen vor Ablauf) Bescheid gebt.

Euer Abo bestellt Ihr bei:

Cybermedia GmbH • Aboservice • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

MANIAC ABO-SERVICE

Ich will **MANIAC** für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren. Der Abopreis beträgt **59,90 Mark** (europäisches Ausland 79,90 Mark).

Als erstes Heft meines Abos möchte ich Ausgabe /96 erhalten!

Ich will folgenderweise bezahlen: ☐ Bequem per Bankeinzug ☐ gegen Rechnung

Konto-Nr:

Kreditinstitut:

Bankleitzahl:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum/1. Unterschrift

2. Unterschrift *

(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)
*(damit bestätige ich die Kenntnisnahme meines Widerrufsrechts)

NACHBESTELL-SERVICE

Für jede nachbestellte Ausgabe lege ich 5,90 Mark zzgl. insgesamt 2 Mark Versandkosten in Briefmarken, bar oder als Scheck bei.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11/93	3/94	5/94	8/94	10/94	1/95	2/95	3/95
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4/95	6/95	8/95	9/95	10/95	11/95	12/95	1/96
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2/96	3/96	6/96	7/96	8/96	9/96	10/96	11/96

Widerrufsrecht: Die nebenstehende Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Das Abonnement beginnt mit Zahlung der Rechnung.



Noch gut ein Monat bis zum Weihnachtsfest: Wer auch in der heiligen Nacht nicht auf Konsolenfreuden verzichten möchte, sollte schnell zugreifen. 32-Bit-Einsteiger erwartet diesen Monat ein Riesenangebot an gebrauchten Playstations. Liebhaber von Automatenplatinen beschert Kollege Andreas mit der Auflösung

seiner Sammlung ein frohes Fest. Hat Euch der Nikolaus statt dem Weihnachtsvorschuß nur schallende Hiebe verpaßt – kein Problem: In der nächsten MANIAC findet Ihr bestimmt eine Anzeige, die Eurem Budget entspricht. Euer Olli!

SUCHE

NINTENDO

Konsolen wie **SNES & Playstation**. Kaufe Komplettsammlungen für SNES & SNES-Spiele zwischen 15-20 DM. Kaufe auch ohne Anleitung & Verpackung, bevorzuge Komplettsammlungen. Ahmet Kortamers, Bachstr. 10, 26919 Brake.

SNES- & Playstation-Games in 1A-Zustand (e.v.o. Super Streetfighter2, Ogre Battle, Robotrek (alle us), Namco Museum1, Puzzle Bobble2, Formel1, (alle dt.) u.a.). Tel. 05021/62691 (Thomas)

Geräte + Komplettsammlungen für **SNES, NES, GB + MD**. Suche auch Sony PSX + Saturn (Pal) mit Spielen. Bitte meldet Euch unter: Tel. 0641/970436 (Monika)

SEGA

Wer wird mit **HH-Meister in Fifa Soccer, Eishockey** u.a. Sportspiele? Info beim **Sega Club Weber** Tel. 040/6952883

Saturn, Sony PSX + SNES mit Spielen. Gerne auch komplette Sammlungen + Neuheiten. Tel. 0641/970436 (Monika)

Kaufe & tausche **Spiele für Saturn & Playstation**, auch mit Konsole. Suche für SNES Strategie- & Rollenspiele. Tel. 04774/991104

PLAYSTATION

X-Com Enemy Unknown für Playstation, nur in einwandfreiem Zustand! Tel. 02162/8532

Kaufe & tausche **Spiele für Saturn & Playstation**, auch mit Konsole. Suche für SNES Strategie- & Rollenspiele. Tel. 04774/991104

Tauschpartner, habe z.B. F1, Fade to Black, RRR, Road Rash, Gunship, True/Pro Pinball usw. Suche Tilt, C. Bandicoot und andere neue Spiele. Tausche Game Gear + Spiel gegen Playstation-Spiel. Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr)

Kaufe & tausche **PS-Games**, gerne auch Importe – gilt auch noch später. Tel. 04153/4735 (Rajko, ab 19:30 Uhr)

(Ver)kaufe & tausche **Playstation- & PC-Games**. Suche Spielerkontakte zwecks gemeinsamen Spielens, etc. (auch Sega Freaks). Donald Appel, Brünnesweg 16, 77654 Offenburg. Tel. 0781/475250 (Mo-Do 20-21 Uhr)

Playstation mit zwei Pads und verschiedenen Spielen. Andre Bergmann, Str. der Jugend 8, 01968 Briske.

Tausche Mega Drive + MCD + 2 Pads + 2 Infrarotpads + Action Replay Pro + 20 MD-Spiele + 7 MCD-Spiele gegen Playstation + Zubehör (Pads + Spiele). Tel. 09602/63202

Gut erhaltene PSX (dt. oder multi-norm) und folgende Spiele: Resident Evil, Formel1, Total NBA und andere + Memory Card. Tel. 06078/71465 (Gregor)

Tausche PS-Spiele. Habe z.B. R. Evil, RR2, Need for Speed, Gunship, True/Pro Pinball usw. Suche Tilt, Burning Road, Crash B. usw. Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr)

Tausche Mega Drive + 2 Pads + 11 Spiele gegen Sony Playstation + Spiel oder verkaufe gegen 350 DM. Daniel Murawski, Poststr. 18, 51143 Köln Porz

Sammlungen + Neuheiten für **Sony PSX, Saturn, MD, GB** usw. Suche auch Konsolen für Sony PSX, Saturn und Nintendo. Tel. 0641/970424 (Kirsten)

Günstige Spiele und Zubehör für Sony Playstation. Kaufe fast alle billigen Spiele, die komplett sind. Falls Ihr also was loswerden wollt, schreibt an: C. Fischer, Eosanderstr. 2, 10587 Berlin.

Tausche PSX-Spiele! Suche in die Hunt, Gradius, Motor Toon2, DD2, Wipeout, Jumping Flash2, F1, Andreotti Racing, Burning Road, Crash Bandicoot. Tel. 04962/5190 (Jörg)

EXOTEN

CDs und Cards für PC-Engine, tausche und verkaufe auch. Verk. Hardware (PC-Engine LT und PC-FX) und Literatur über die Engine. Tel. 08561/2614 (Michael)

Stilvolle 16-Bit-Fans verwöhnen sich mit schnurlosen Pads, die Kommandos per Infrarotsignal an die Konsole schicken. Im Gegensatz zu neuen Produkten für Playstation & Co. entpuppen sich jedoch einige Infrarotpads für ältere Konsolen als unersättliche Batteriefresser. Mit vier Batterien pro Joypad schlägt eine Ladung ordentlich auf den Geldbeutel. Achtung: Für Actionspiele empfehlen wir traditionelle Kabel-Pads!

OLDIES

VCS/7800/Saba/SHG Black Point/Colecovision usw. Suche auch Prospekte, Zubehör und andere Systeme. Tel. 0541/386369 (Alex)

Master System mit Phantasy Star sowie Final Fantasy3 für SNES. Suche Game Boy & Final Fantasy 1+2+3 (Pro Spiel 45-60 DM), nur gut erhaltene Spiele! Richovol Schelkens, Pf.-Haiden 14, 84533 Markt

Tausche **Atari 2600/XE-Module und Phillips G7000 & VCS** (Holz-Look)-Konsolen. Suche Module für VCS/7800/Saba/SHG Black Point/Colecovision usw. Suche auch Prospekte, Zubehör und andere Systeme. Tel. 0541/386369 (Alex)

SONSTIGES

Erstausgabe des **Official UK Playstation-Magazine** inkl. Cover-CD sowie **MANIAC 7/95**. Angebote unter: Tel. 07541/4981 (Jens)

Konsole und Computerprogramme für alle Systeme. Jörg Tobis, Fliedererweg 11, 24855 Gammelund. Tel. 04625/7640

VERKAUFE

NINTENDO

SNES + 20 Spiele + Spezialzubehör für 450 DM. Ruwen Sirsch, Ottostr. 42, 47198 Duisburg.

SNES mit Spielen (Cybernator, NHL '95, Yoshi's Island, NBA Live '96, Mechwarrior, Royal Rumble, NFL Quarterback Club) für zusammen 550 DM. Tel. 05509/2013 (od. 2957, Tobias)

SNES us/RGB + 8 Spiele (DKC1, SMW1+2, Allstars, Mario Kart, Contra usw.) incl. Anleitung & Verpackung nur 255 DM oder Tausch gegen Saturn oder Neo Geo. Tel. 0241/520710 (abends, Holger)

SNES-Spiele: Yoshi's Island, NBA Live '95, Stunt Race FX, NHL 95, Starwing FX, Super Mario Kart, SMW, Tiny Toons für je 50 DM. Tel. 04951/1881

SNES: Cool Spot, Secret of Mana, Daffy Duck, Bubsy für je 50 DM, Prügelspiel 70 DM, Popolous, Mega lo Mania, Mario Kart, WWF Raw je 40 DM. Tel. 07445/1257 (Jan)

Verkaufe & tausche **NES-Spiele:** Arch Rivals, Airwolf & Wrestle Mania Challenge. Alle incl. Verpackung & Anleitung! Tel. 08807/91996

SNES + 2 Pads + 8 Spiele (u.a. ISS Deluxe, Mario Paint, Lost Vikings etc.), nur komplett 500 DM. Tel. 08633/508984 (Manuel, rufe auch zurück)

(Ver)kaufe & tausche **SNES, Sony PS, Sega Saturn, Ultra64** usw. Komp. Sammlungen mit oder ohne Konsole, alle Tauschvarianten möglich. Postweg: Ich bin 100% Ehrlich! Tel. 0171/8234750 (ab 16:30 Uhr)

(Ver)kaufe & tausche **Games & Konsolen für SNES, MD, 32X, MCD, PSX, MGCD, PC-Engine & 3DO**. Nehme auch ältere Spiele und suche Kontakt nach USA & Japan. Suche auch Ultra64 + Zubehör für Konsolen! Tel. 05161/910610

(Ver)kaufe & tausche **Spiele & Konsolen** für alle möglichen Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Tel. 089/1403732

Sony PSX und Saturn (Pal) mit kompletter Sammlung. Suche auch Neuheiten (z.B. Resident Evil, Formel1 usw.) für Sega, Sony + Nintendo. Tel. 0641/970424 (Kirsten)

Kaufe & tausche **SNES, MD, PSX, Saturn, N64, 3DO & Neo Geo CD-Sammlungen!** Mit oder ohne Konsole, faire Preise! Bitte Postweg per NN oder Abholung 100% seriös! Tel. 0711/546362 (ab 17 Uhr)

SNES + 15 Spiele (alle komplett mit Hülle) + 2 Pads + Programmpad VB 600 DM. Tel. 0271/63535

Nintendo64-Spiel **Pilot Wings64** für 100 DM. Tel. 0202/403500 oder D2 0172/9105023 (Mike Kretschmar)

SNES + 8 Spiele (Secret of Mana, Super Metroid, SM All Stars, SM World, Zelda, Star Wings, Mega LO Mania, Street Fighter2) + AV-Kabel + 2 Pads (SNES 6 Monate alt) komplett für 400 DM. Tel. 06431/25143 (Tim, ab 18 Uhr)

SNES + 10 Spiele für 850 DM. Ruft an: Tel. 06639/1790 (Christian, ab 14 Uhr)

SNES-Spiele (u.a. div. Prügelspiele), NES + 7 Games 230 DM, MS-Module je 25 DM. Game Boy + 11 Spiele 260 DM. VF für Saturn 25 DM, SF 50 DM. Suche für Saturn Rayman, Nights, Tohshinden, Bug, Slam'n'Jam & Alien Trilogy. Tel. 08584/561

SNES + ARP2 + Prog. Pad + Games (Mario1-2, Jungle Strike, Super Pang, Super Turrican, Super R-Type, Equinox, Stunt Race FX, Space Megaforce, Gods & ein Ballerspiel). Preis VB! Tel. 02027/73439 (ab 18 Uhr)

SNES + 8 Spiele (ISSD, Royal Rumble, Batman Returns, Troy Aikman Football mit Anl. & Verp., World Series Basketball, Super Tennis mit Anleitung, Super Mario + Super Tennis) für 230 DM. Tel. 06641/7405 (Marcel)

Tausche **2 SNES-Spiele** gegen **Playstation-Spiel**. Habe Secret of Evermore, Primal Rage, Battletrods, Final Fight2, Dennis, Cybernator, Earthworm Jim usw. Verkäufe auch! Tel. 09571/83663 (Pascal)

SNES + 2 Pads + 9 Spiele + Spieleberater + eventuell auch 15 Nintendo-Club-Magazine für schlappe 600 DM. Tel. 05407/7902 (11-21 Uhr, Alex)



PLAYSTATION

PSX-Spiele: NBA Jam TE 40 DM, Ridge Racer 50 DM, Alien Trilogy (Pal, UK) 70 DM. Spiele ca. 1 Monat alt (Tausche auch). Marco Mann, Erbsengasse 5, 63667 Nidda 24

Resident Evil us + Komplettlösung für 65 DM. Suche Formel1, zahle bis zu 75 DM. Tel. 039002/43870 (ab 17 Uhr, David)

PSX + 3 Spiele (Destruction Derby, Extreme Sports & NBA Jam TE) + Pad + Demo CD + Antennen-Adapter + org. Verpackung für 500 DM. MCD2 + 2 Spiele 260 DM original-verpackt. Tel. 07331/61306 (Martin)

PSX-Games: Theme Park & Ballerspiel je 60 DM, Novastorm und Raiden Project je 50 DM. Cyberia, neuwertig für 75 DM. Tel. 06021/60484 (ab 18 Uhr, Frank)

PSX-Spiele: Shellshock, Alone i. t. Dark, Viewpoint, NBA in the Zone, Philosoma, Auch Tausch. Suche z.B. F1, RRR+RR (NTSC) u.a. Habe auch NG-Module, MD, Jaguar, NES, VCS... Tel.: 04962/5655 Frank Höfs

PSX: Alien Trilogy 75 DM, Track & Field 80 DM. Tel. 08654/64466 (ab 18 Uhr 64900)

Raiden Project 50 DM. Tel. 02564/31046 (Thomas)

Sony Playstation + 2 Pads + Memory Card + 18 Spiele für 1000 DM (NP 2000 DM). Tel. 06825/495309 (ab 15 Uhr)

Tausche & verkaufe **Resident Evil** (us) 70 DM, RRR (dt) 70 DM. Suche Track & Field, Tekken2, Crash Bandicoot. Tel. 0551/701864 oder Email: evilgp@aol.com

Tausche Adidas Power Soccer gegen Sampras Tennis oder Strategiespiel (Pal). Tel. 06629/6533

Tips, Cheats & News für die PSX! Natürlich auch Komplettlösungen! 10 DM Beitrag, nach 3 Monaten ein Geschenk! Oliver Werner, Tannenweg 9, 31675 Bückeburg. Tel./Fax 05722/23733 (Mi-Fr 15-19 Uhr)

Tohshinden2 60 DM, X-Com 50 DM, Ridge Racer2 50 DM, Magic Carpet 40 DM, Alien Trilogy us 25 DM, Thunderhawk2 45 DM, Twisted Metal us 35 DM, Lone Soldier 30 DM., Alien Trilogy 40 DM, Tohshinden 35 DM, Theme Park 45 DM. Tel. 090/751661 (Markus)

Verk. u. tausche z.B. Alien Trilogy, D. Worms, Warhawk, Cybersled, Krazy Ivan, Discworld, Philosoma, Destruction Derby, Starblade. Udo Klein Blumenstr. 18-20, 52531 Übach-Palenberg

Verk./Tausche Track & Field, Total NBA '96, Fade To Black, Resident Evil, FIFA 96, Alien Trilogy, Wipeout, Destruction Derby, X-Com, Rayman, Warhawk, Tekken, Novastorm, Philosoma, Air Combat, Jumping Flash, In The Hunt usw. Tel. 07805/59328

(Ver)kaufe & tausche **PSX-Games.** Habe z.B. Alone in the Dark, Thunderhawk2, Magic Carpet, Int. Track & Field u.a. Suche Olympic Games, Return Fire, Poed u.a. Tel. 036601/40060

PS-Spiele, fast täglich Neuheiten, evtl. auch Tausch. Verkäufe außerdem Memory Card, Mad Catz und Game Boy mit Spielen. Suche N64. Thomas Stabel, Cavaillonstr. 52, 69469 Weinheim. Tel. 06201/961154

Verkaufe **Playstation** mit Multibau+5 Sp+3 Memory Cards+2Pads+Mouse alles 7 Mon alt für 400 DM alles 1a Zustand, kein weiteres Preisverhandeln möglich, Interessenten unter Tel. 0831/201807 Gerhard

Verkaufe **PSX-Spiele:** Shellshock, Defcon 5, Krazy Ivan, Magic-Carpet, je 40 DM + Versandkosten, Tel. 0231/291682

Wing Commander3, NBA Jam TE, Discworld und ein 3D-Ballerspiel für je 65 DM. Tel. 04951/1881

Wipeout 50 DM, Resident Evil (us) 80 DM, Resident Evil Hintbook 20 DM, diverse Ballerspiele 70 DM. Tel. 0611/503457

Playstation-Spiele (Pal): Wipeout, FIFA Soccer '96, PGA-Tour '96, Track & Field, Impact Racing, Ridge Racer Rev., Theme Park, Hi Octane, Rayman, Warhawk, D. Derby, Extreme Games2 und ein Strategiespiel für je 50 DM. Tel. 0871/951478

Tausche **PS-Spiele:** Resident Evil, WC3, Discworld, Total NBA. Verkäufe E3-Video, suche Burning Road, Descent, Bat2, Gunship, Theme Park, NHL Face Off, X-Com, Fade to Black, RRR, Intern. Track & Field. Tel. 04503/87148 (Hanno)

Resident Evil (us) 75 DM, WC3 70 DM, Kileak the Blood 29 DM. Ruft doch mal an & fragt nach Franz: Tel. 07821/52062 (16-23 Uhr)

Tohshinden 40 Dm, Alien Trilogy 60 DM und Ridge Racer Revolution 60 DM (alle Pal). Tel. 07561/6126

Playstation + Pad + Memory Card + Resident Evil + 3D-Ballerspiel + Alien Trilogy + Need for Speed + Street Fighter Alpha + 5 Demo-CDs (alles Pal) für VB 950 DM. Dennis Gleitz, Am Kippputz, 31157 Sarstedt. Tel. 050/6644914

PSX (jp) + 17 Games (R. Evil, Sidewinder, SFZ uva.) + 2 Pads + Memory Card für nur 1298 DM! 15 Animes einzeln oder zusammen für 225 DM. Heftsammlungen! P. Play 1/92-3/95, MANIAC 11/94-9/96, Video Games. Tel. 07191/85398

Biete folgende **Playstation-Spiele:** Formel1, Tekken2, Adidas P. Soccer, Need for Speed, Raiden P., Tohshinden2, RRR, Resident Evil, Destruction Derby und ein Prügelspiel. Suche Crash Bandicoot, Burning Road & Tobal No.1. Ak Yilmaz, Ostring 91, 63839 Kleinwallstadt.



Konamis Shoot'em-Up-Alptraum "Xexex" (1991) wurde leider nie für eine Konsole umgesetzt. Obwohl das Spiel als CD-Ballerei für die PC-Engine angekündigt war, blieben die sprechenden Endgegner, 3D-Effekte und Blitzgewitter den Coin-Up-Fans vorbehalten. Der Automat erschien nur in Japan, dort aber in verschiedenen Versionen. Nicht alle "Xexex"-Platinen sind für zwei Spieler geeignet.

(Ver)kaufe & tausche **PS- & N64 (us) -Games.** Habe ständig neue dt. us & jp Spiele. Verkäufe außerdem noch Zeitschriften (nur deutsche). Tel. 02551/80842 (15-21 Uhr)

14 PS-Spiele: RRR, WC3, F1, Resident Evil, Alien usw. 50-60 DM. Suche X-Men, SF22, SS3, KoF'95, Tobal No.1, Darkstalkers, Dragon Ball Z, B. Blade, T2 (jp, us, Pal). Habe ca. 100 günstige Animes. Tel. 06322/981833 (17-19 Uhr, Johann)

Verkaufe & tausche **PSX-Spiele.** Habe Resident Evil, Alien Trilogy, Adidas Power Soccer, NBA in the Zone, ESPN Extreme Games und Discworld. Suche z.B. Ridge Racer, Negcon-Pad und Memory Card. Fragt nach Steffen oder spricht auf den Anrufbeantworter! Tel. 05681/2523

PS mit Demo-CD, 2 Pads, Memory Card, RGB-Kabel & 4 Spiele (Ridge Racer, NBA Jam, Raiden & ein Beat'em Up) für 500 DM. Alles Pal mit Anleitung und Verpackung. Tel. 09708/1067 (Oliver)

Playstation jp + 5 Spiele + 2 Pads + Stick + MC für 650 DM oder Tausch gegen SNES, Neo Geo mit Modulen. Suche Neo Geo-Module und Geräte, sowie jp/us SNES-Konsolen und Spiele. Velimir Tatalovic, Robert-Bosch-Weg 27, 63154 Mühlheim.

3DO

Goldstar **3DO mit 8 Spielen** (Gex, FIFA Soccer, Road Rash, Samurai Shodown, Slam'n'Jam, Return Fire, WC3, Need for Speed) und 2 Pads für 300 DM (nur komplett). Tel. 0381/7680909 (ab 19 Uhr)

Panasonic **3DO + Umbau** + Pad + 14 Top-Spiele, Preis VB. Alles 1 Jahr alt und in Topzustand! Tel. 09471/6353 (Florian)

Exoten

Turbo Duo + 13 Karten + 2 CD's VB 650 DM. Auch einzeln! CD32 + 3 CD's VB 220 DM. Turbo Express + 1 Spiel 250 DM. Suche Lynx1, 3DO-Konsole, Atari 2600-Module, XE-Module und Master-Spiele. Tel. 06834/697326

Turbo Duo + 2 CD's 350 DM. PC Engine + 3 Karten 150 DM. Saturn + 4 CD's (Sega Rally, VF Remix, usw.) 680 DM, 17 Atari 2600-Spiele Preis VB. Suche Coleco-Module, Atari 5200 mit 1 Spiel 150 DM. Suche 3DO. Tel. 06834/697326

Einmalige Angebote, greift zu! **Neo Geo RGB + 2 Boards + Memory Card + 7 Module** für 700 DM. SNES us, RGB + 3 Pads + ARP + 4 Spiele 360 DM. MD jp + 13 Spiele (Thunderforce4, Flashback) 450 DM. Tel. 089/99020212



SONSTIGES

EWJ2 (SNES) 50 DM + NN. Total! Nr. 9/93 (Erstausgabe) gegen Gebot. Suche Saturn-Spiele (Nightwarriors, Dig. Pinball, Rayman etc.) für 30-50 DM. Tel. 09221/83541 (ab 18 Uhr, Markus)

Löse **MD- und MCD-Sammlung** auf: Viele Top-Spiele für 30 DM. Habe auch viele 3DO-, Saturn-, PSX-, SNES-, 32X- und Game Gear-Spiele. Verkäufe Saturn mit 3 Spielen für 450 DM. Verkäufe PSX mit 3 Spielen für 450 DM. Tel. 0511/414899 (Thomas)

Löse meine **MD & MCD-Sammlung** auf: Viele Top-Spiele für 30 DM. Habe auch günstige SNES-, 3DO-, Game-Gear-, Saturn- & PSX-Spiele. Verk. Super Scope US für SNES mit 7 Spielen für nur 70 DM. Tausche auch. Tel. 0511/414899 (Thomas)

MD & SN Spiele z.B. Chrono Trigger (us), Breath of Fire 2 (us) je 50 DM, Sonic 3, Sonic Spinball je 40 DM, habe noch weitere Spiele zwischen 15 und 40 DM. Tel. 0201/511799 (Anrufbeantworter, Peter)

MD1 + SNES (RGB) incl. Pads + Spiele (guter Zustand) - günstig!!! Bin an anderen Konsolen(-sammlungen) interessiert, wie NG, Jaguar, VCS, NES, PC-Engine etc. Habe auch PS-Spiele (Tausch). Tel. 04962/5655 (Frank Höfs)

Movelisten für viele Beat'em Up's + über 1000 Cheats, Lösungen, ARP-Codes, Tips & Tricks für fast alle Systeme. Verkäufe auch MD-Spiele ab 20 DM. Liste/Info gegen 3 DM in Briefmarken von P. Müller. Bezirksstr. 137, 66663 Merzing.

Automatenplatinen: Erotic Tac 49 DM, Gals Panic 99 DM, Parodius 399 DM, Super Streetfighter 2 Turbo 999 DM, Twin Eagle2 599 DM. Alles Originale! Super Sammlerstück: Xexex 899 DM! Tel. 08233/740112

(Ver)kaufe & tausche **SNES, Sony PS, Sega Saturn, Ultra64** usw. Komplette Sammlungen mit oder ohne Konsole, alle Tauschvarianten möglich. Postweg: Ich bin 100% Ehrlich! Tel. 0171/8234750 (ab 16:30 Uhr)

ITT Cinevision 3-Röhren-Projektor mit TV-Tuner, RGB-Eingang, Bild über 2 Meter, ideal für Videospiele! Rand-Geometrie verzerrt, an Abholer 1000 DM! Tel. 08233/740112

Sony Top-Laserdisc Player MDP-850D. Wendemechanik (Kein Umdrehen der Disc), Pal/NTSC, auch als CD-Player verwendbar, NP 1600 DM, jetzt nur 800 DM. Tel. 08233/740112

Ein **MANIAC** lichtet seine **Sammlung:** Neo Geo-Module, PC-Engine Hard- & Software, MD, SNES & PS. Liste anfordern unter: Tel. 08233/740112

Beyond t. Beyond 75 DM, Breath of Fire2 75 DM, Raiden Projekt 50 DM, Wipeout 50 DM. Tel. 0881/637695

Der größte **Sega Saturn-Club** sind wir zwar noch nicht, wollen es aber werden! Kostenlose Infobroschüre unter: Insider, Peter Wagner-Str. 1, 97080 Würzburg. Tel. 0172/6518238 (ab 18 Uhr)



Haltet während des Bootvorgangs die Buttons **L1, R2, START** und **SELECT** gedrückt, dann dürft Ihr Euch ein schnuckliges Tierchen aussuchen...

DIE HARD TRILOGY



Mächtig Cheat-Power für "Stirb Langsam"-Pistolereros hat sich auf meinem Schreibtisch gehäuft. Die Paßwörter erlauben Euch nicht nur den Zugang zum ent-

sprechenden Level, bei "Die Hard" bekommt Ihr zusätzlich 15 Leben und unendlich Munition, beim dritten Teil erhaltet Ihr neun Leben und ebenso viele Turbos!

Die Hard

Level 2: ZN1!6HTWZJ!HF GK5N5W7CX7JZR V!CYHPZRV!CXH KZRV!CYHPZRVJ	Level 3: T41X_3_4TD1DP 5B9W974MM6DT7 4XMLG9T74XMMG FT74XMLG9T74J	Level 4: Q_1WSX3WQK!CD !6FSS!M1FFPQ2 SC1D5JQ2SC1F5 NQ2SC1D5JQ2S_	Level 5: Y41!ZDT3YJMZZ Y!BPYY6MW7DY7 NZMVH9Y7NZMWH FY7NZMVH9Y7NJ
Level 6: F8279HY3FLM6X 15K1!TGNWWHF9 P6NVMBF9P6NWM GF9P6NVMBF9P_	Level 7: 74225VHK7WVMW H7GRVLCCLH1X74 XMLG9T74XMLH9 Y74XMLG9T74XJ	Level 8: TN1ZN9JCSJ_XL 7X5R9N4WL68TR 6XWMGFTR6XWLG 9TR6XWMGFTR6J	Level 9: H425H75XGGVVR BKK479!L!3XH5 XRLZCTH5XRL!C YH5XRLZCTH5XJ
Level 10: 3D231ZZ!23CK! 8BS_QV9Q7JZ3D FKQ6SW3DFKQ7S !3DFKQ6SW3DFJ	Level 11: W82GN88TVSCFX WCM79Q5PRZ!WC FFPQQVWCFFPRQ ZWCFFPQQVWCF_	Level 12: 942RCHX88Z14N RL3WL4XLM2D95 4NLLB9954NLMB F954NLLB9954J	Level 13: TJ2HGH_DSD1DP Z_VN45NTLG9TM 6DTM6DTM6DTL6 8TM6DTM6DTM6_
Level 14: DX22HW5SGZPQ7 _Z5NGQZGSM2DY MQGTW7DYMQGSW 3DYMQGTW7DYMJ	Level 15: BX21PND98VGP_ 4ZB1QDYGNLLBY CPGPVRBYCPGNV MBYCPGPVRBYCJ	Level 16: XJ2BXT9SZXPG5 DJ6S_Z69SH1XM LG9T74XMLG9S7 _XMLG9T74XML_	Level 17: RS2GX9C5P9SCJ S3X65LMYGYWRV !CYHPZRV!CYGP VRV!CYHPZRV!_
Level 18: FS237Z5NHGKQR 871JV7ZXVWCFT	Level 19: R6XWMGFTR6XVM BFTR6XWMGFTR_	Level 19: B42_RJ498VGPC 7S8DVXY2P2NB5	Level 19: 8P2NBKB58P2PB PB58P2NBKB58J

Die Harder

Level 2: 14_JJ2JB144JL 289144JB_F1_ 4JLKT3GS9_L38 F144JL289144J	Level 3: SS_XHKG5SW3DF KQ6SW3F!QQ1SM 3DDQRNCCVDFJQ 2SW3DFKQ6SW3_	Level 4: F416QVMBF5NQL VC9F5NNSLCHF9 NQM1W6TDP6LWC PF5NQLVC9F5NJ	Level 5: N_V38Y3N2JB1 85_N2J955Y1NL JB_1L4Q7TV195 4N2JB185_N2J_
Level 6: 8N_N8KL68P2NB KB58P2RQ!L581 2NB698681NBJB 18P2NBKB58P2J	Level 7: 8D142J2_8F1N6 JV38F1JJ3B_8P 1N7BGCBSV46KV 78F1N6JV38F1J	Level 8: N_1B58Y3N2JB1 85_N2JHHXP2NZ JB_76LXXNV195 4N2JB185_N2J_	

Die Hard with a Vengeance

Central Park: XJ1GFT!7XMLG9 T74XMLD3K72X! LG82RC8VMZKSH HXWQZWM7GVHSJ	Chinatown (1): T81XMLG9TC5DP LQBTC5G!VQDT7 5DN965F24Y7QQ 7TW1X6CK5JV6J	Downtown (1): ZS1!CYHPZWWHF YRQZWWF7PRJZR WHD67TBLVY7QR TZ3!!!BK!_2BJ	Central Park (2): KS28P3DFKV78Y 3NGKV7BRCN8KQ 78XS415M6VCC4 _K63SGSJDFD2J
Chinatown (2): Z41!5XRLZ7S!3 XHKZ7SY9NHRZC S!27!ZBGTD7LR J!7XH!CVWFG_	Urban: !81!MZHT!CYHP ZRV!CYF!QRX!7 1N7BGCBSV46KV TZ3T!7VPFC4H_	Downtown (2): 5422VBKB54NLL B9954NJS29H58 NLMKT6KFP6VT1 C48J2198NRN6J	Aqueduct (1): S82DFJG1SC1D5 JQ2SC1GHSQ4S7 1D4C6FD2_SM_6 7TW5XQ4QGC62_
Wharf: 7N23LHKZ7NZMV H9Y7NZKJ79W7S ZMWNTLMY!6ST9 T6_V38MH9T9RJ	Aqueduct (2): 8J24_KV78K248 K248K262T228Y 249BLCXS3K66L 3996NV535LHKJ	Simon Gruber 9N24LMLG9P6NV MBF9P6QJWBC9T 6NW8V2YX72L82 C89248C9MQZN_	Central Park (2): KS28P3DFKV78Y 3NGKV7BRCN8KQ 78XS415M6VCC4 _K63SGSJDFD2J

OUT RUN



Michael Schumacher schwört auf Goodyear-Reifen, wir auf den Grip-Cheat von "Out Run". Um den Ferrari mit griffigeren Slicks auszurüsten, haltet Ihr A und C gedrückt und schaltet in den Option-Bildschirm.

BUST A MOVE 2



Marco "Peak" Finessi aus Mühlthal tauscht die Hintergrundgrafiken des fesselnden "Bubble Bobble"-Sequels aus. Wer ebenfalls vor neuen Backgrounds spielen will, gibt im Titelbild die folgende Kombination ein:

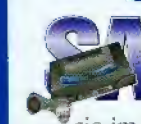
X ♦ ♦ X START

FORMEL 1



Einen witzigen Cheat haben wir von Philipp Geißhirt aus Breitenungen erhalten. Er hat uns erklärt, wie Ihr wenige Sekunden lang auf maximal 480 km/h beschleunigen könnt. Hierzu ladet Ihr das Spiel mit Pad im ersten Port, geht auf die Strecke und gebt Gas. Während Ihr beschleunigt, entfernt Ihr das Pad, so daß der Optionbildschirm erscheint. Jetzt steckt Ihr ein NeGcon in den leeren Port, betätigt START und gebt wieder Gas. Zieht den Analog-Controller wieder raus und tauscht ihn gegen das normale Pad. Zurück im Spiel tippt Ihr den Gas-Knopf nur kurz an und Euer Bolide schießt im Höllentempo davon. Wichtig ist dabei, daß Ihr nur kurz drückt, außerdem geht Euch die Turbo-Puste nach wenigen Minuten wieder aus.

SKELETON WARRIORS



Die Saturn-Fassung läßt sich mit drei Joypad-Kombinationen austricksen, soweit Ihr sie im Pause-Modus eingibt...

Unverwundbarkeit

C ♦ A Z Y ♦ A ♦ B A B Y

Unendlich viele Leben

B A ♦ B A ♦ Y

Unendlich viele Kristalle

♦ A Z Y C ♦ A B B Y ♦ A ♦ Y

TIME COMMANDO

PS In der letzten MANIAC haben wir Euch bereits zwei Codes verraten, Arnd Klasen aus Essen hat uns neue geschickt.

Level 1	EAÜGXTAH
Level 2	DHTKARIZ
Level 3	ZMZZUJKJ
Level 4	PFXMNHHR
Level 5	CBKWSYMY
Level 6	IETDIMGV
Level 7	WTZVUGBX

3D LEMMINGS

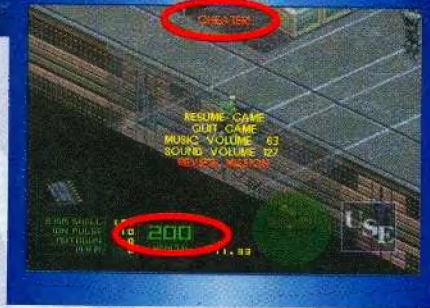
PS Die versteckte Levelwahl könnt Ihr mit dem Paßwort "LAMPWICK" aufrufen. Gebt den Code im entsprechenden Bildschirm ein, geht auf "END" und drückt den ✕-Knopf. Nach Auswahl des Schwierigkeitsgrads erscheint das Level-Select-Menü. Wenn Ihr Euch die vier Video-Sequenzen des Lemmings-Nachfolgers ansehen wollt, gebt Ihr einen der folgenden Paßcodes ein:

Space Movie	SPACEAAA
Egyptian Movie	EGYPTAAA
Army Movie	ARMYAAAA
Endsequenz	MAZEAAAA

GUN GRIFFON

SA Fünf praktische Cheats zum Mech-Spektakel haben wir für alle Möchtegern-Panzerpiloten ausgegraben. Ihr müßt sie jeweils im Titelschirm eingeben, während Euch der "Press Start Button"-Schriftzug anleuchtet.

- Zielcomputer ausschalten**
↵ ↵ C A START
- Radar ausschalten**
B B B ↵ C START
- Schwierigkeit erhöhen**
↵ C C A START
- Unendlich Sprungkraft**
↵ ↵ ↵ ↵ Z START
- Unendlich Munition**
B B B C START



PROJECT OVERKILL

PS Während des Spiels drückt Ihr START und wählt das Mission-Review. Jetzt haltet Ihr die ■-Taste gedrückt und betätigt ●, ✕, ▲. Laßt die ■-Taste wieder los und haltet statt dessen ● gedrückt. Nun drückt Ihr ■, ✕, ▲, damit Eure Lebensenergie-Anzeige maximal aufgeladen wird. Netterweise funktioniert dieser Cheat zu jeder Zeit und beliebig oft!

START
■ + ● ✕ ▲
● + ■ ✕ ▲

SKELETON WARRIORS

PS Pausiert das Spiel, damit Ihr einen der folgenden Cheat-Codes eingeben könnt. Die Levelwahl erscheint aber im Option-Screen erst, wenn Euch die Leben ausgehen.

Unverwundbarkeit
↵ ● ■ ■ ↵ ✕
Super Sword
● ↵ ↵ ▲ ↵ ● ↵ ▲
Unendlich Heartstones
↵ ↵ ✕ ■ ↵ ↵ ■
Levelwahl
▲ ● ● ↵ ● ↵ ↵

EARTHWORM JIM 2

SA Pausiert das Spiel an einer beliebigen Stelle und drückt Y, A, ↵, ↵, ↵, A, ↵, ↵. Drückt Ihr wieder START, um ins Spiel zurückzukehren, ist Euer Vorrat an Leben auf neun gestiegen. Neue Energie bekommen alle, die im Pause-Modus ↵, A, Z, Y, ↵, A, Y, ↵ eingeben.
START Y A ↵ ↵ ↵ A ↵ ↵ START
START ↵ A Z Y ↵ A Y ↵ START

JUMPING FLASH

PS Im Titelschirm drückt Ihr ↵, ↵, ↵, ✕, ✕, ↵, ↵, ↵, ✕, ✕, ▲, ✕, ▲, um in die Levelwahl zu gelangen – die Options-Box wird rot. Startet das Spiel in der dritten Stage der ersten Welt und beseitigt den Drachen. Danach hoppelt Ihr in die erste Stage der zweiten Welt, pausiert und beendet das Spiel. Im Continue-Bildschirm wählt Ihr "No". Startet das Spiel erneut und begeben Euch in die dritte Etappe des sechsten Levels. Dort pausiert Ihr, gebt auf und wählt wieder "No". Im Titelschirm geht Ihr auf "Game Start" und drückt ↵, damit der "Hyper"-Modus erscheint. Damit habt Ihr Zugang zu allen Extra-Stages und den Dreifach-Sprung.

CYBER SPEED

PS Im Option-Menü entscheidet Ihr Euch für "LOAD" und wählt danach die Funktion "PASSWORD". Hier füllt Ihr eine ganze Reihe mit dem Buchstaben "L" und drückt ✕. Danach steuert Ihr eine Techno-Kuh!

LLLLLLLLLLLLLLLL

WILLIAMS ARCADE HITS

PS Schaltet während eines Spiels in den Pause-Modus und haltet L2, R2 gedrückt. Während dessen betätigt Ihr SELECT und START gleichzeitig. Jetzt erscheint der "Bookkeeping"-Bildschirm des jeweiligen Spielautomaten. Haltet wieder L2 und R2 gedrückt und betätigt START und SELECT gleichzeitig. Im "Game Adjustment"-Screen dürft Ihr Schwierigkeitsgrad, Lebensanzahl und einiges mehr verstellen.

SOLAR ECLIPSE

SA Startet ein Spiel und pausiert es an einer beliebigen Stelle. Um drei versteckte Levels anzuwählen, gebt Ihr eine der folgenden Kombinationen ein:
↵ ↵ ↵ ↵ START C ↵ ↵
↵ ↵ ↵ ↵ START ▲ B
↵ ↵ ↵ ↵ A C Y C A ↵

BIG MOUTH

Das Raubtier lebt! Nachdem Atari die Produktion seiner Jaguar-Konsole aufgegeben hat, hält lediglich ein Publisher noch zum 64-Bitter. Das Software-Haus Telegames (kümmerte sich bereits um Exoten wie das Atari 7800 und das tragbare Lynx) hat bekanntgegeben, weiterhin für den Jaguar zu entwickeln. Vier Titel warten auf ihre Auslieferung: "Worms" ist die Umsetzung der erfolgreichen Multi-Player-Taktik-Schlacht, "Breakout 2000" die Neuauflage des Geschicklichkeits-Klassikers von Atari. Die beiden anderen Spiele sind Neu- bzw. Exklusiv-Entwicklungen: Noch im Dezember soll das Rollenspiel "Towers 2: Plight of the Stargazer" erscheinen, im nächsten Jahr wird die Weltraumballerei "Zero 5" (entwickelt von Cespian Software) ausgeliefert.

erscheint am **11. Dezember**

Konamis
"Probotector" hat

es noch in diese MAN!AC geschafft, im nächsten Monat gehen wir dann mit Draculas Sohn Alucard auf Reisen: Mit "Dracula X: Symphony of the Night" verschlägt es die "Castlevania"-Serie endlich ins 32-Bit-Zeitalter. Konami und andere Japano-Hersteller zeigen Ihre Playstation-Werke im November auch auf der **ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO TOKYO**, der Fernostausgabe der weltgrößten CD-ROM- und Spielemesse. MAN!AC war dabei und hat aus Tokyo gleich die neuesten Nintendo-64- und Saturn-Spiele mitgebracht. Die Daheimgebliebenen streiten sich derweil über die **BESTEN SPIELE 1996**, unser jährlicher Rückblick mit garantierter Kaufberatung. Mit dem Jahr geht auch die 16-Bit-Ära zuende, nicht ohne jedoch ein paar Highlights auszuschütten. So testen wir für das Super NES den dritten und potentiell besten Teil der englisch-japanischen Co-Produktion "Donkey Kong Country". Außerdem im Test: Segas Zweirad-Inferno "Manxx TT" und das Knuddel-Hüpfspiel "Bubble Bobble 2".



JAPAN TOP 10

Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

1	SF Alpha 2 Capcom	Beat'em-Up im Handel
2	Policenauts Konami	Adventure nicht geplant
3	Virtual Pro Wrestling Asmik	Beat'em-Up nicht geplant
4	Smash Court Namco	Sport Ende 1996
5	Fighting Vipers Sega	Beat'em-Up im Handel
6	Pocket Monster Nintendo	Rollenspiel nicht geplant
7	SF Alpha 2 (SF Zero 2) Capcom	Beat'em-Up im Handel
8	A. Senna Kart-Duel Gaps	Rennspiel im Handel
9	Cool Boarders UEP	Fun-Sport Anfang 1997
10	World Stadium Namco	Baseball nicht geplant

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der "Famicon Tsushin", mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielmagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.



Frank Glaser
(Produkt-Manager bei Laguna)

In 5 Minuten ist Weltuntergang

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?“

1. Tunnel B1 (Ocean, 1996):

"...weil es kein besseres Spiel gibt, um sich auf den Weltuntergang vorzubereiten."

2. Gauntlet (Atari, 1985):

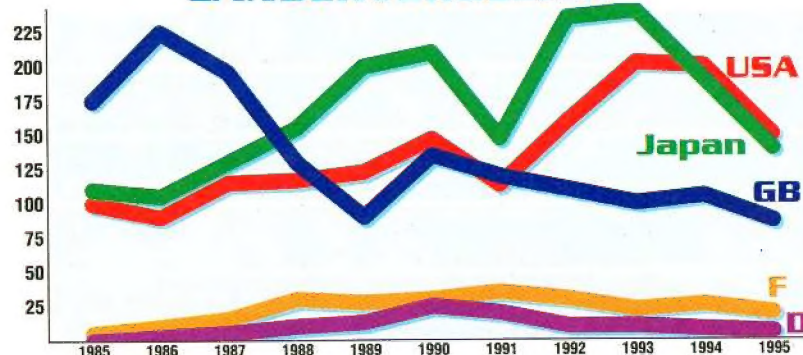
"...um schnell noch einmal die gute alte Zeit zu durchleben"

3. Final Match Tennis (Human, 1991):

"...weil Gameplay alles ist – Und, um meinem Boß Axel Bialke zu zeigen, daß er bestenfalls der zweitbeste "Final Match"-Spieler Deutschlands ist."



COMPUTER- & VIDEOSPIELE- LÄNDERVERGLEICH



DIE WELT DER VIDEOSPIELE IN ZAHLEN:

Unserer monatlichen Spielestatistik liegt eine Datenbank mit 9.000 Video-, Automaten- und Computer-Spielen sowie 20.000 Umsetzungen zugrunde – mit rund 90 Prozent aller Titel ist die MAN!AC-Datenbank das größte Nachschlagewerk zu Eurem Hobby. Diesmal verraten wir Euch, welches Land in den letzten zehn Jahren die meisten Originalspiele produzierte – Umsetzungen sind nicht berücksichtigt.

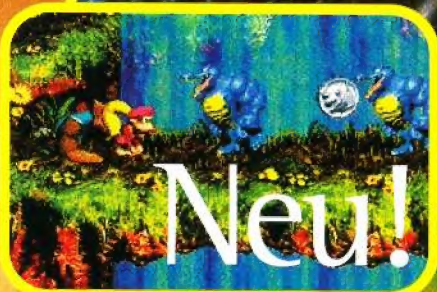
DONKEY KONG COUNTRY 3

DIXIE KONG'S
Double Trouble!™

Kaos treibt Dich auf die Palme!

Exklusiv für Super Nintendo™

32-Bit-Qualität



Donkey Kong™ und Diddy Kong™ in der Gewalt von Kaos! Diese harte Nuß ist nur im Teamwork zu knacken! Darum freut sich Dixie Kong™, einen neuen Freund gefunden zu haben. Kiddy Kong™! Seine schwergewichtigen Auftritte haben immer durchschlagenden Erfolg. Ein phantastisches Insel-Abenteuer, das den größten Hit aller Zeiten – Donkey Kong Country™ mit noch mehr Details, lebensechteren Bewegungsabläufen und noch besserer Grafik übertrifft. Mit deutschem Bildschirmtext. Mach Dich auf den Weg durch unerforschte Gebiete und zieh Kaos das Fell über die Ohren!

Nintendo®

HAVE MORE FUN

